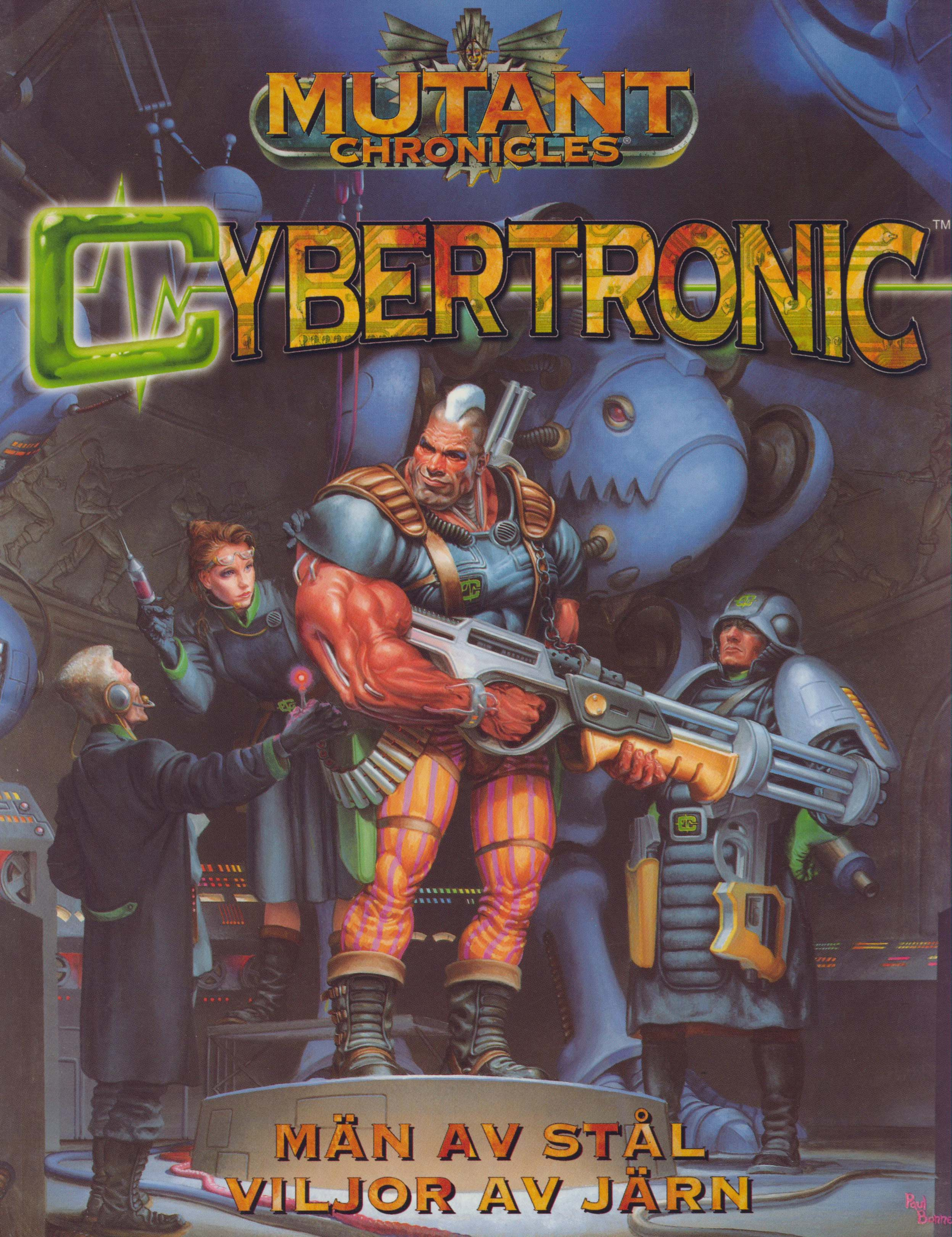


# MUTANT CHRONICLES®

# CYBERTRONIC™



MÄN AV STÅL  
VILJOR AV JÄRN



# LUNAS RÖST

En Mutant Chronicles® -publikation

årgång CIX, nr 7



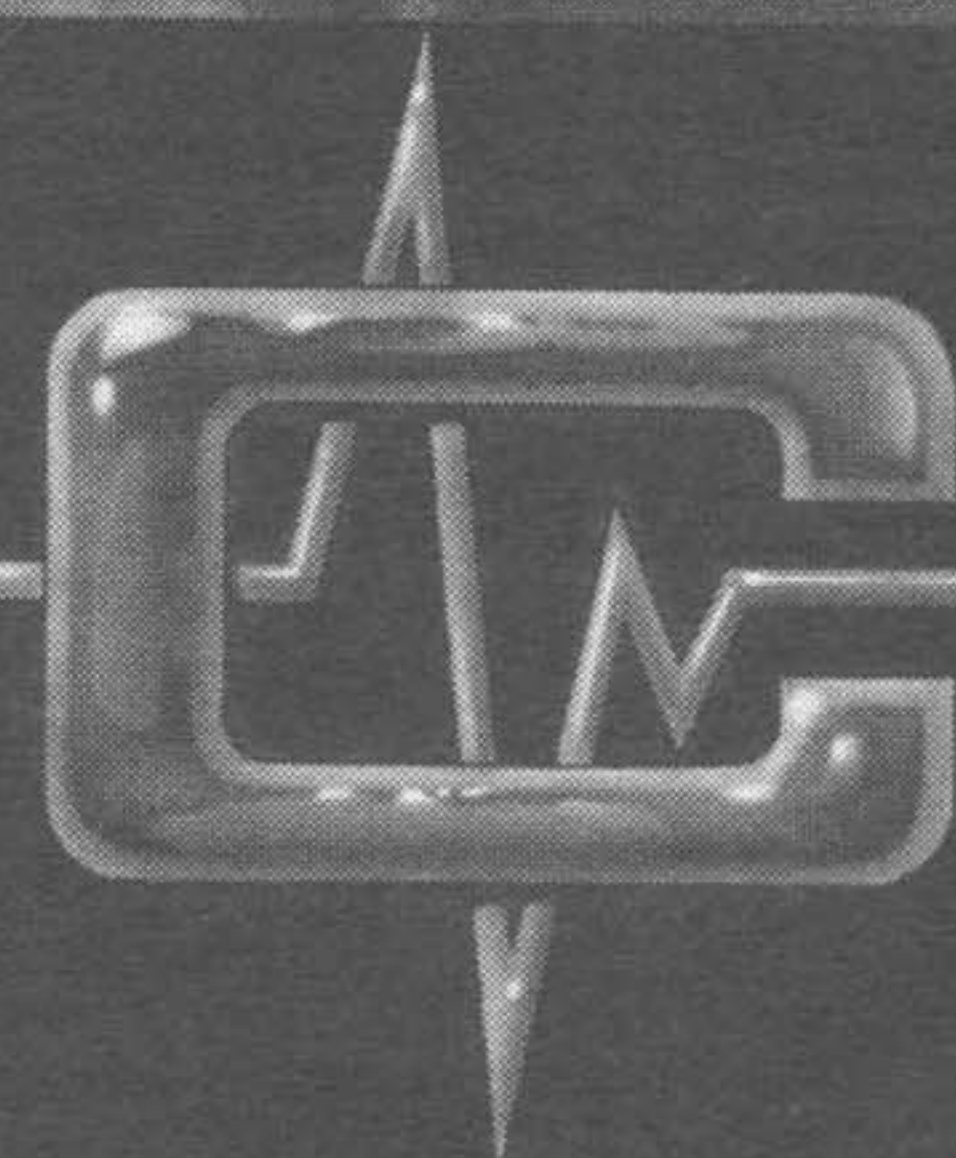
## ALLT OM CYBERTRONIC

**CYBERTRONIC:**

Hur funkar tronikern?

Hur funkar megakorpen?

Var skriver man på?



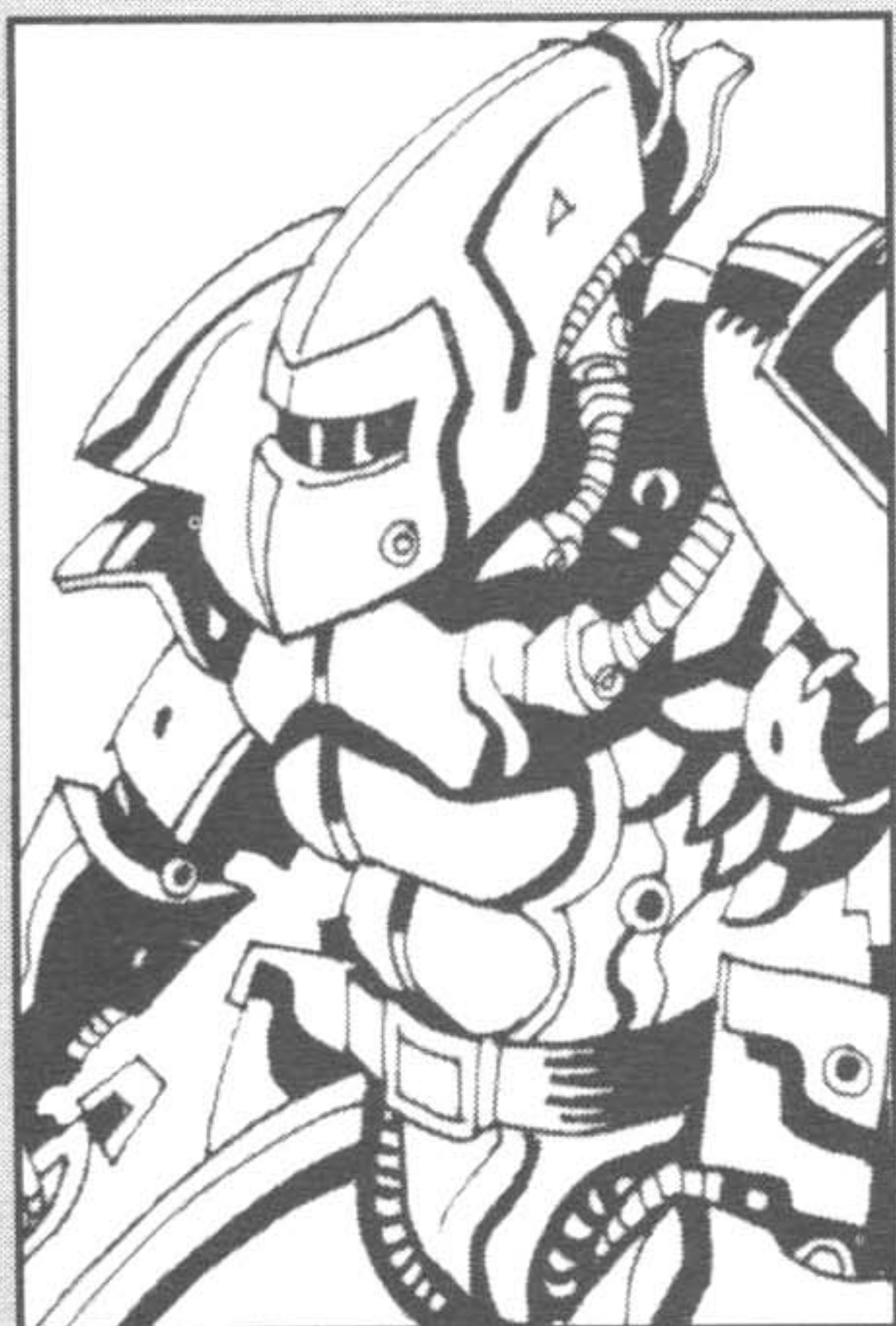
Subreality: En hemlig värld

Vi gräver djupt!



# Innehåll

|   |   |
|---|---|
| <b>Ledare</b> .....   | 4 |
| Dik Quigley om Cybertronic-konspirationen!  |   |
| <b>Ekon</b> .....   | 5 |
| Din chans att slå tillbaka!   |   |
| <b>Grundandet</b> .....   | 6 |
| av Dan Quigley  |   |
| Var kom Cybertronic ifrån? Dan förmedlar den "officiella" versionen – och några egna idéer. |   |
| <b>De tre pelarna</b> .....   | 9 |
| av David M. Honigsberg  |   |
| Honigsberg avslöjar Cybertronics rötter i en urgammal religiös sekt.                        |   |



## Rökridåer och skrattspeglar? En dålig tripp till Mirrormens andra sida.....12

av David Crowe

Crowe kollar in Cybertronics hemliga världar.

## Överlägsenhet genom fulländning...15

av William Spencer-Hale och Michael J. Hill

Spencer-Hale och Hill anser att spjutspetstekniken för oss in i en ny era. Tugga fradga!

## Kromblänkande diplomati.....26

av Anthony Ragan

Vad tycker de övriga megakorporationerna om sin nye granne? Ragan guidar oss på en resa genom fientlighetens och avundsjukans riken.

## Cybertronic-stilen .....29

av Andy Warwick

Unge Andy tar en titt på hur Cybertronic sköter sina affärer – och vem som egentligen gömmer sig bakom silikonridån.

## De ger ansiktslösheten ett ansikte.32

av Shane Lacy Hensley

Shane ger sig ut på jakt efter normaltronikern och hamnar mitt i en sammansvärjning mellan megakorporationer!

## Cybernering .....35

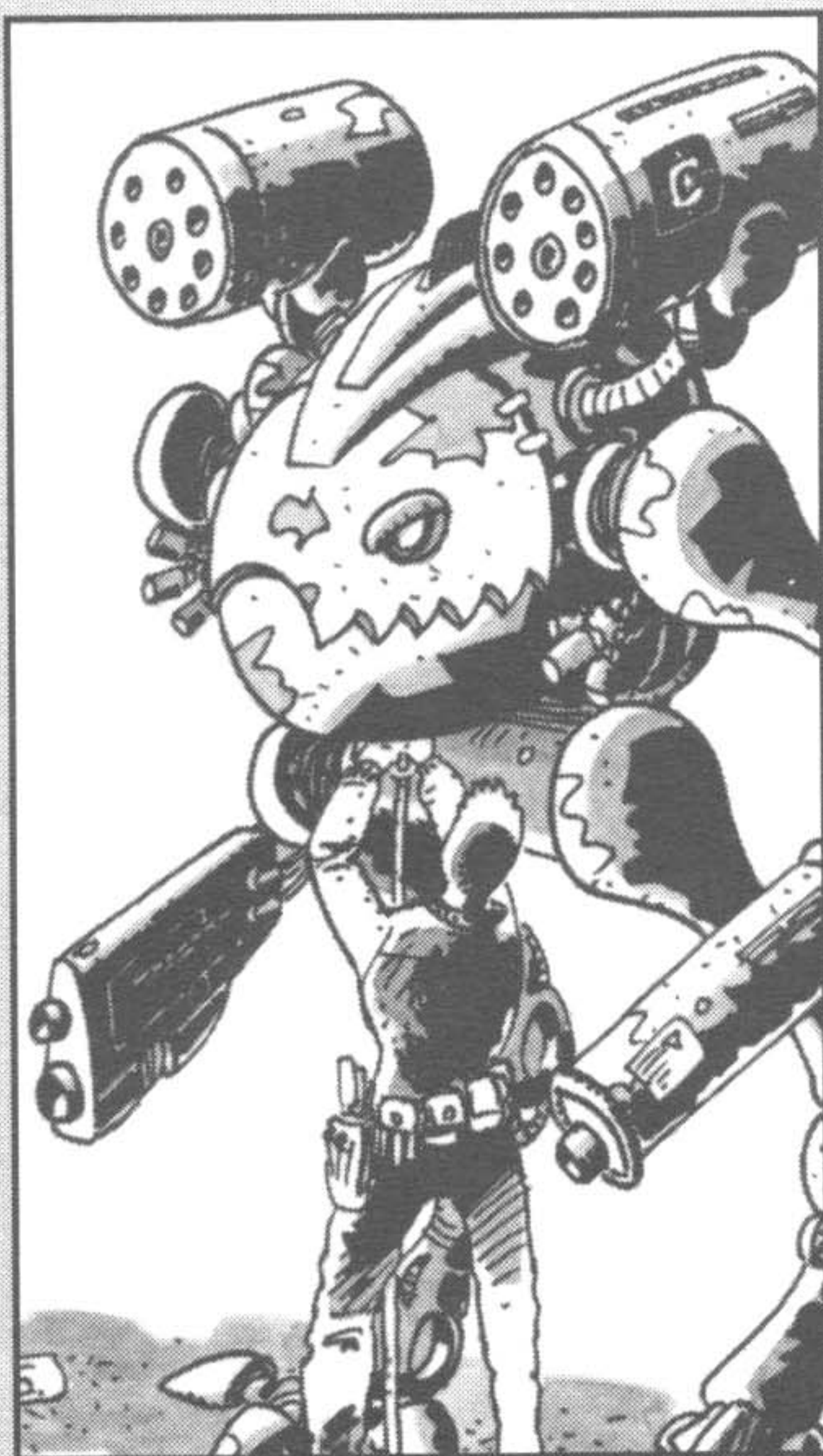
av Dik Quigley

Dik berättar hur vanligt folk blir troniker. Grattis och lycka till, om det nu är det du vill bli...

## Röstens sista skri.....38

av Walter Wilberg

En av Cybertronics vice verkställande direktörer får sista skrattet i vårt månatliga genmäle.



De som har följt den här blaskan ett tag vet redan att min farfar Dan Quigley grundade denna den fria journalistikens sista bastion för över 100 år sedan. Han var då en oberoende röst på den mediamarknad som dominerades av megakorporationerna. Det var en strålande idé. Samtliga större tidningar kontrollerades ju av de (då) Fyra Stora.

Vem kunde då tänkas avslöja vilka vidrigheter som exempelvis Imperial begick mot Bauhaus, eller vad som egentligen händer i Mars' Doughpits? Någon av megakorporationerna? Glöm det!

De var då, precis som de är i dag, alltför upptagna med att öka sina vinster. Får en händelse dem att framstå i dålig dager gör de allt för att mörklägga saken. Om nyheten skulle handla om någon annan, skulle man då kunna lita på

Käre Dik:

Du är en lallande däre. Hur vågar du ifrogasätta (*hon skrev så. Dik*) Kardinalens ord? Hans rättmätiga och fruktansvärda vrede kommer att krossa din kätterska själ. Du ska brinna i den eviga elden som straff för att ha förrått oss människor. Är du kanske nån slags nefarit? Har du horn under hatten? Jag hatar dig, onda människa, och tänker aldrig mer köpa din stinkande blaska.

Fylld av äckel,  
Agnes Gyrtlesnit

Tack, Agnes! Retar vi folk som dig måste vi har gjort rätt. Håll dig till din stickning, gamla hagga. –Dik

**Chefredaktör:** Matt Forbeck

**Författare:** David M. Honigsberg, David Crowe, William Spencer-Hale, Michael J. Hill, Anthony Ragan, Andy Warwick, Shane Lacy Hensley.

**Översättning:** Henrik Nilsson.

**Koncept:** Nils Gulliksson, Michael Stenmark, Henrik Strandberg, Stefan Thulin, Fredrik Malmberg.

**Grafisk form:** Håkan Ackegård, Stefan Thulin, Nils Gulliksson.

**Original:** Håkan Ackegård

**Omslag:** Paul Bonner, Marcus Thorell

**Illustrationer:** Peter Bergting, Guillaume Fournier, Håkan Ackegård, Paul Bonner, Lars Nordbeck.

**Korrektur:** Patrik Wårdmark.

För mer information, skriv till:

Target Games AB  
Box 4628  
116 91 Stockholm  
eller:  
Mutant@target.se  
eller spana in:  
<http://www.target.se>



# Ledare

att de skrev hela sanningen om sina konkurrenter? Nej, jag tror inte det.

Så farfar stampade på allt han kunde och kastade sig handlöst ut i den fria journalistikens värld. När sedan jag blivit gammal nog tog jag över efter farfar (journalistisk integritet hoppar tydligen över en generation).

Det är inte lätt att vara den som förser er med sanningen. Fråga Kardinalen (om ni tror på det han står för, vilket jag misstänker att en del av er gör). Sanningen är kall och grym – till skillnad från alla lögner man intalar sig själv för att kunna somna om kvällarna ("Jag kan inte göra något åt det. Mig lyssnar ingen på. Jag har inte makt att påverka det. Det är inte mitt problem.")

Du som läser *Rösten* klarar att hantera sanningen. Du är trött på megakorporationernas självrättfärdigande lögner som inte har det

minsta med dina intressen att göra, oavsett vad kostymkillarna säger. Tänk på att det var *Rösten* som grävde fram sanningen om den Mörka Legionen, och nu tar vi nya tag med en av mänsklighetens största gåtor: Cybertronic.

Trots att megakorporationen har funnits ganska länge är det inte många som vet vidare mycket om den. Hur bildades Cybertronic? Vilka kopplingar har de till den Mörka Legionen? Varför får de Brödraskapet att tugga fradga? Varför är troniker så fruktansvärt grå personligheter? Och vad är det där subreality för något?

Jag måste i ärlighetens namn erkänna att jag inte kan svara på alla frågor, lika lite som mina reportrar kan det. Men vi har precis börjat undersöka saken – och har redan grävt fram uppgifter som kommer att få dig att rysa.

Till och med vid en jämförelse med den Mörka Legionen framstår Cybertronic som mänsklighetens genom tiderna största gåta. Är megakorporationen vårt sista, kanske till och med vårt främsta, hopp om att kunna besegra den Mörka Legionen? Eller är den ett ilsket bi som far runt våra fötter och väntar på första bästa tillfälle att köra ned gadden i oss? Bör vi välkomna denna varelse i våra hem utan att känna till mer om henne än det kromade ansikte hon visar? Knappast.

Håll ögonen öppna, gott folk. Vare sig Cybertronic har med den Mörka Legionen att göra eller ej har de något i kikaren, och precis som med alla de andra megakorporationerna kan ni satsa er sista mark på att de inte bryr sig om ert välbefinnande.

*Dik*

redaktör

# Ekon

Mr. Quigley:

Mr. Hensleys artikel om Den stora förbittringen var inget annat än skandalöst förtal. Hur understår ni er att publicera sådant skräp? Tror ni inte att vi kommer att kräva vedergällning? Mina förfäders namn ska sannerligen inte få släpas i smutsen av de kvartsfigurer ni kallar journalister. Jag säger härmed upp min prenumeration på er såkallade tidning, och min advokat kommer att kontakta er.

Er,  
Nigel Kingsfield

Nämen, Nigel – tillåter verkligen personalen på hispan att du skriver brev? Ett tips: försök att använda något annat än kritor, så blir det lättare att läsa. Eller låter man inte psykopater använda så vassa saker som pennor? –Dik

Käre Dik:

Vem tusan tror du att du är? Med vilken rätt publicerar du komprometterande bilder på miss Barnette och mig? Jag har inte den blekaste aning om hur du har kunnat få för dig en sådan rappakalja, men måste ändå applådera dem som retuscherar era fotografier. Era förfalskningar är förmodligen de bästa jag någonsin sett.

Däremot var det helt ousäktligt av er att insinuera att vi var inblandade i några oegentligheter. Jag är lyckligt gift och en välrenommerad medlem av ett antal Bauhaus-ordnar, däribland Silverdiskusens Orden. Om ni inte med omedelbar verkan avger en offentlig ursäkt kommer jag att uppsöka er redaktion och banka det lilla vett ni kan tänkas ha ur er.

Alexei Valmonte

*Alexei! Vår fotograf tackar dig och damen för poseringen. Det är svårt att få fram så avslöjande foton nuförtiden. För de av er som inte vet det kan jag berätta att Alexeis fru har begärt skilsmässa, att familjen har gjort honom arvlös och att han avtjänar fängelsestraff för att öppet ha hotat undertecknad i skrift. Han har åtminstone en ganska hygglig chans att behålla sin smala figur medan han gör små stenar av större. –Dik*



# Grundandet

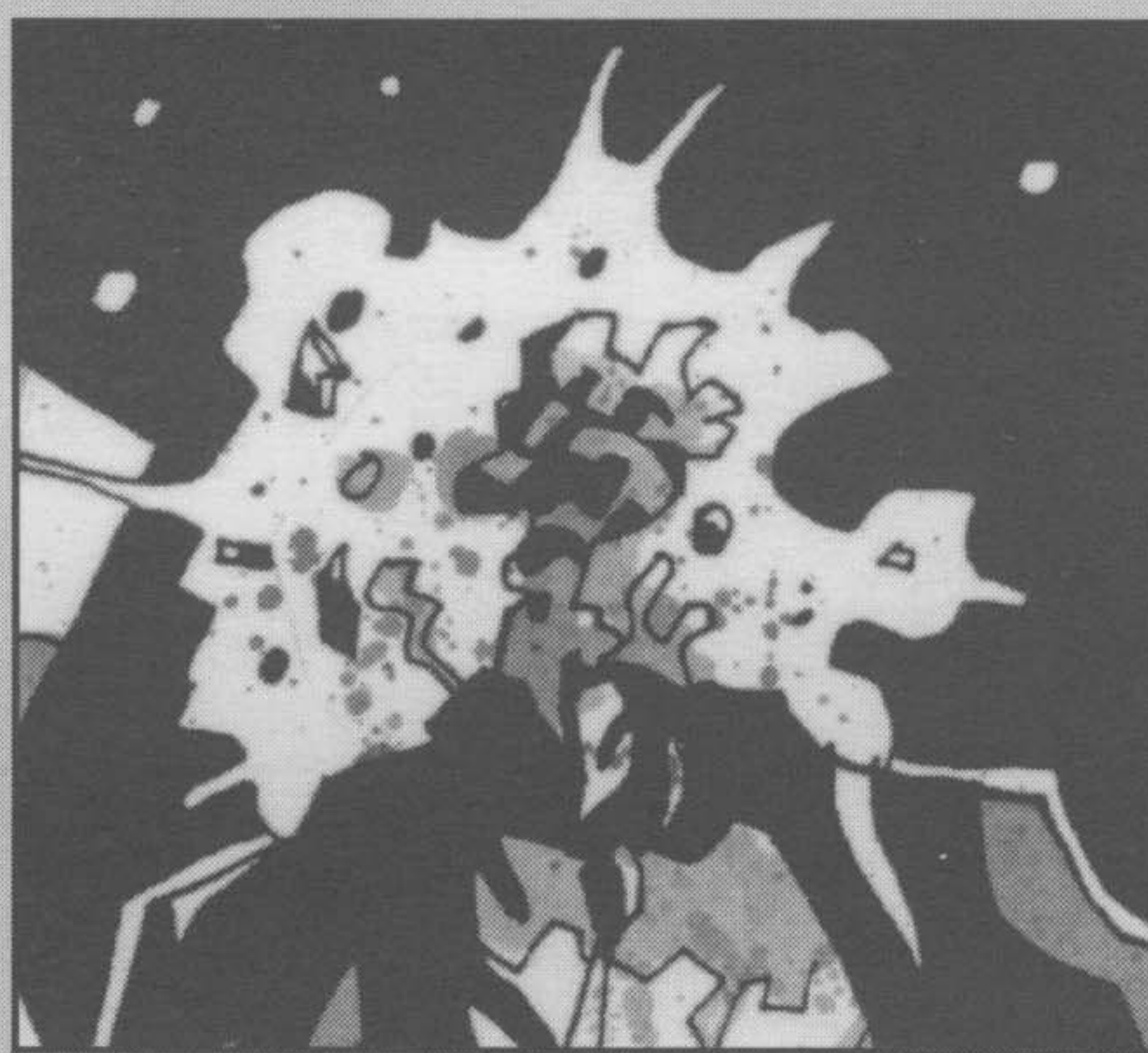
Under den Skallige Kardinalens, Roland Durand XIII, fyrtiofjärde år som Brödraskapets ledare dök en ny aktör upp på Seipenbörsen på Luna. Inte nog med att företaget var den största nykomling som någonsin släppts in på aktiebörsen, det steg dessutom till att bli det största företaget i börsindex med ett kapital om mer än 150 miljarder Kardinalsmarker. Företaget hette Cybertronic Investment, Inc., ett namn som kom att bli vida känt och till och med fruktat.

CII, som det då kallades, hade fem år tidigare börjat som ett av otaliga dotterföretag inom Bauhaus, men när det släpptes in på Seipen var det nästan helt och hållet oberoende. Merparten av de 6% som låg hos externa ägare tillhörde kurfurstehusen inom Bauhaus eller själva megakorporationen. Den överväldigande delen av företaget ägdes av en hemlig styrelse, vars medlemmar endast i något fåtal fall avslöjade sina identiteter offentligt. Rykten gör gällande att så högt uppsatta personer som Bauhaus' herlig Romanov och till och med själve Mishimas Storfurste tillhörde företagsstyrelsen, men dessa uppgifter har aldrig kunnat bekräftas.

Vid CII:s inträde på Seipen var Raoul Mannerheim styrelseordförande medan Tom McClusky var företagets verkställande direktör. De två var vid tillfället okända för den stora allmänheten, men har senare blivit nästan lika välkända som Imperials Högvördighet – och nästan lika inflytelserika.

Under sina första fem år gick CII långsamt och försiktigt framåt. Trots styrelsens hemlighetsfulla natur och företagets verksamhet (investeringar i företag inom de militära och högteknologiska sektorerna) ansågs det ge en säker, om än låg, avkastning. Det var dock en bedömning man skulle få anledning att ompröva.

Den tredje september i Kardinalens år 1103 öppnade Seipenbörsen som vanligt klockan 0800. Vid en presskonferens en timme senare annonserade Capitols ordförande Ben Maxwell ett nytt åtgärds paket för megakorporationens venusianska bosättningar. Nyheten fick låneräntorna att falla något medan Capitols bank- och fastighetsaktier steg några enheter. Detta var helt normalt och till synes inget tecken på vad som komma skulle. Under timmarna fram till lunch karakteriserades handeln av en lätt nedåtgående trend.



Nere på börsgolvet lade man efter lunch märke till en febril aktivitet i den mishimanska mäklarfirman Hotakis bås. Någonting var definitivt i görningen, och på några ögonblick hade ryktet spritt sig över börsen som en flodvåg i en marsiansk kanal.

Tim Warner fanns på plats som mäklare för Bauhaus' Saglielli Bros.: "Jag hade inte sett något liknande sedan min tjänstgöring inom Venusian Rangers. När budet kom var det nästan som om folks skräck fick fast form. Jag tror att en av Hotakikillarna fick en hjärtattack, men det var ingen som hade tid att ta hand om honom. Han var hur som helst inte den ende mishimanen som dog under Grundandet. Enligt vad jag har hört begick

nästan hälften av dem rituellt självmord, och de som inte gjorde det kunde lika gärna ha gjort det."

Av skäl som ännu i dag förblivit okända (eftersom de som fattade beslutet var de första att ta sina liv med de ceremoniella svärd som hänger ovanför alla mishimanska mäklares skrivbord) sålde Hotaki hela sin andel i Heimbürgportföljen – nära 12% av stadens fastigheter.

Detta fick naturligtvis till följd att värdet på Heimbürgs fastigheter rasade ned till sin lägsta noterade nivå någonsin, men det skulle komma att falla ännu mer. Strax efter det att Hotaki hade dragit sig ur Heimbürg följde Capitols fondmäklare efter, djupt skakade av sina aktieportföljers drastiska värdeminskning, och priset fortsatte att falla.

"Det var total panik", sade Warner. "Från alla håll och kanter hördes mäklare vråla ut sina bud. Ingen fattade ett ord av vad någon sade, men det spelade ingen roll – alla sade ändå samma sak: 'Sälj! Sälj! Sälj!' Och det gjorde de."

"Det var en typisk krasch. Vi har haft flera sådana genom åren. Efter ett tag brukar paniken lägga sig och folk med is i magen kliver in och köper upp allt de darriga har sålt av. Man kan få förstklassiga aktier för rena rövarpriserna."

"Det är en naturlig del i marknads-cykeln. Börsen dyker, man minimerar sina förluster och går vidare. Har man tur lyckas man till och med göra sig några markers förtjänst – men det här var helt annorlunda."

Paniken var total, och det verkade som om samtliga mäklare sålde allt de hade i Bauhausfastigheter. Så drogs Bauhaus' bank- och investmentaktier med ned i kursrasen, och som i en växande malström drog de i sin tur med sig allt fler värdepapper i en våldsam nedåtgående spiral.







## » Grundandet

Den mäktiga Bauhausbank, som ansågs vara själva fundamentet för kurfurstarnas megakorporation, föll också offer för hysterin och höjde summariskt sin styrränta med 400%.

Fyrdubblandet av kostnaden för att låna dukater fick en oväntad effekt. När nyheten om den skyhöga räntan nådde Heimborgsbörsen på Venus (vilket bara tar några minuter med ljushastighet) blossade det upp vilda rykten om en katastrof på Seipenbörsen. När de anställda på Smythe, Smythe, Smythe & Axelthorpe tog paus för eftermiddagste hade Bauhausaktiernas index sjunkit mer än 800 punkter.

"Vid halv fyra trodde vi för ett ögonblick att det var över. Smythe & Ax' obligatoriska paus tvingade ju handeln att stanna upp, så alla fick en chans att göra en snabb uppskattning av skadorna. Några av oss kunde faktiskt skratta åt saken, och Hotaki lyckades till och med få någon att komma och ta hand om kropparna."

Lugnet varade dessvärre inte. Klockan fyra kom Imperials fondmäklare utvilade tillbaka efter sin tepaus och gjorde på egen hand ett drastiskt drag. För att täcka en del av de förlus-

ter de gjort under dagen sålde de en stor mängd capitoliska krigsobligationer. Trots att de sålde dem tidigt lyckades de ändå få ut en 60-procentig vinst utslagen över de senaste sex månaderna.

"De var naturligtvis tvungna att i enlighet med Tredje Direktoratets förordning 65:43190 bifoga en skriftlig förklaring till att de drog sig ur sitt åtagande."

För de läsare som inte känner till sådana saker kan påpekas att Seipen drivs av Brödraskapet. Vem annars skulle megakorporationerna, för att inte tala om de tusentals mindre företagen, anförtro sina investeringar? Någon av sina konkurrenter? Knapast.

"Jag har sett en kopia av formuläret – faktum är att jag har satt upp den på väggen på kontoret som en påminnelse om hur man inte ska göra."

"Som skäl angav man att man sålde obligationerna för att lugna styrelsen hemma i Victoria och för att skapa tillgångar att täcka de fruktansvärda förluster man ådragit sig på Bauhausaktierna. Det sägs att deras tepaus gick åt till att sitta och höra på medan

Hennes Högvärdighet själv läste undantagslagarna för dem."

"Tydligen var hon inte vidare värdig den där dagen. Hur som helst var detta det absolut värsta de kunde ha gjort. Naturligtvis fick de loss de likvida medel de så desperat behövde, men det kunde de lika gärna ha fått genom att sälja 5% av samtliga sina aktieinnehav i stället för att dumpa allt på ett område. Men det är ju lätt att vara efterklok."

Paniken fortsatte alltså att gripa omkring sig. När nyheten om Smythe, Smythe, Smythe & Axelthorpes drag nådde de övriga mäklarna misstolkade Bauhaus' folk saken helt. Ryktet om att Capitols berömda militäriindustriella komplex hade gått bankrutt som en följd av Bauhauskatastrofen för som en löpeld över börsgolvet.

Misstänksamma individer kan ju fråga sig om inte Bauhaus medvetet spritt ryktet för att dra ned Capitols index någonstans i närheten av de egna katastrofsiffrorna. Om någon förslagen typ nu verkligen hade planerat saken, lyckades kuppen över all förväntan: Capitolaktierna tappade hela 1 000 punkter i fritt fall.

# Läge att fira

**F**arfars artikel värmer verkligen, eller hur? Det är alltid härligt när de där giriga korporationstyperna får vad de förtjänar. Om du känner som jag har du anledning att hänga på tronikerna i deras årliga firande av Grundandets Dag. De officiella festerna är visserligen ungefär lika underhållande som en mäsas för begravningsentreprenörer, men de inofficiella träffarna vi andra deltar i är riktigt feta!

Etthundra år efter Grundandets Dag är Cybertronic ännu en sten i den megakorporativistiska muren, den Kardinalen säger uppfördes för att hålla den Mörka Legionen ute. Men samma mur håller oss inne, fångna i våra små liv, utan

en chans att påverka saker och ting som de i styrelserna kan.

Men jag ska inte tråka ut er med det där deprimerande tjetet.

Ni inom korporationerna kanske inte håller med mig, men festerna de okorporerade bland oss håller och besöker på Grundandets Dag får nästan (men bara nästan) Dunsirndagarna att blekna vid en jämförelse. Men vad har vi, "frilansarna" för skäl till att glädjas över att Cybertronic dök upp på spelplanen? Jo, för att de tog ett snabbt grepp på den rådande ekonomiska ordningen, det vill säga de fyra storas strupgrepp på solsystemets ekonomi, och vände upp och ned på det. Och om styrelsen (vilka de nu är) kunde göra det finns det ju

hopp – även om det är litet – för oss andra.

Till skillnad från firandet som sponsras av korporationen har vi inga fladdrande fanor, inga parader med hjärntvättade tonåringar som marscherar gatan fram i sina blänkande paradrustningar och oladdade uppvisningsvapen. Inget sånt för oss – bara tunnor med öl och grillad bratwurst (eller vad man nu gillar att grilla över öppen eld). Vad mer kan Frank Frilans begära? Bortsett från en stadig inkomst förstås, från någon som inte kräver ens könsdelar som motprestation. Till dess det inträffar (och grisar flyger) tar vi det vi kan få.

–Dik Quigley



## » Grundandet

"En så omfattande katastrof hade aldrig tidigare inträffat i Seipens historia. Ryktena följde i en strid ström på varandra under hela kvällen, och vart och ett av dem ointetgjorde åtminstone till del vad det tagit år, årtionden, i vissa fall till och med århundraden att bygga upp. När dammet lade sig några dagar senare hade ingen kommit oberörd undan."

"Bottennoteringen i allt detta, åtminstone i mina ögon, var när capitolmäklaren begick självmord mitt ute på golvet. Det var inte dagens första dödsfall, och det är ingen tvekan om att det förekom mord såväl som självmord. Många mäklare har någon sorts militär bakgrund, och många av dem kan konsten att döda med sina bara händer. Det var precis vad som hände."

"Själv tvingades jag försvara mig mot min arbetsledare, en Randall Boswick. Jag var ny som mäklare, och Boswick hade beordrat mig att sälja så många Capitolaktier jag kunde för att minimera förlusterna. När röken för ett ögonblick skingrades blev det plågsamt uppenbart att strategin hade slagit tillbaka mot oss själva. Saglielli Bros. förlorade nästan en miljon kardinalsmarker på den enda transaktionen."

"Mr. Boswick och jag var de enda som visste att det var han som hade formulerat strategin, och jag tänkte minsann inte ta på mig skulden. När jag steg in på hans kontor och påpekade det för honom kastade han sig rakt över skrivbordet och tog strupgrepp på mig."

"Jag hade lämnat Rangers för att stressfaktorn i stridsituationer var för hög för mig. Jag började tappa håret. Merparten av det som var kvar gick åt efter misslyckandet under Grundandets Dag. Hur som helst – jag hade inte glömt det jag hade lärt mig i specialstyrkorna."

"Jag vräkte ut mr. Boswick genom dörren till hans kontor i hopp om att slå honom medvetslös. Men trots att han med knapp nöd undgick att krossa sin sekreterare kastade han sig blixtnabbt upp på fötter igen, slet åt sig en brevkniv från den stackars kvinnas skrivbord och kastade sig över mig. Jag försvarade mig natur-



ligtvis, och mitt i slagsmålet föll mr. Boswick så illa att han körde in brevkniven i bröstet på sig själv."

"Lyckligtvis hade jag ett vittne till det inträffade, annars hade jag kunnat stå anklagad för mord!"

"Var var jag någonstans? Javisstja, Brownings självmord."

"Trots mr. Boswicks överfall fortsatte jag arbetet, men nu skötte jag det hela efter eget huvud eftersom min arbetsledare hade lämnat oss. Jag tycker faktiskt att jag gjorde riktigt bra ifrån mig. Jag räddade företaget från ett par katastrofer, men det var ju som att försöka stoppa blodflödet i ett gapande sår i bröstkorgen med en bomullstuss."

"Jag satt och tittade ned på golvet just när det hände. Det var bara en kvart kvar till dess att handeln skulle avslutas för dagen, och jag hade gjort vad jag kunde. Jag kunde bara luta mig tillbaka och se på medan de andra slet varandra i strupen."

"När skottet kom kände jag genast igen vapenljudet sedan min tid i det militära. För att vara helt ärlig kastade jag mig i skydd under skrivbordet. Jag kröp inte fram förrän jag kunde vara något sänär säker på att det inte var någon däre som tagit med sig en M50."

"Jag hörde skrik nedifrån mitten av golvet, och när folkmassan för ett ögonblick skingrades såg jag William Browning ligga där. Då förstod jag naturligtvis inte vem han var – eftersom halva huvudet var bortskjutet – men på slip-sen såg jag att han var capitolier. Han hade kostat sitt företag åtskilliga miljoner kardinalsmarker den dagen, och såg uppenbarligen ingen annan utväg."

"Plötsligt slöt sig folkmassan igen – medan blodet fortfarande rann ut ur karlens huvud. Man handlade bokstavligt talat över hans döda kropp, och fortsatte att göra det till dess

att slutsignalen gick. Först då kom ambulanspersonalen nära nog för att ens se kroppen."

"Det var definitivt lågvattenmärket under Seipens hela historia."

Det kan vi nog alla hålla med om, men på något sätt verkar det ändå vara en passande bild av Grundan-

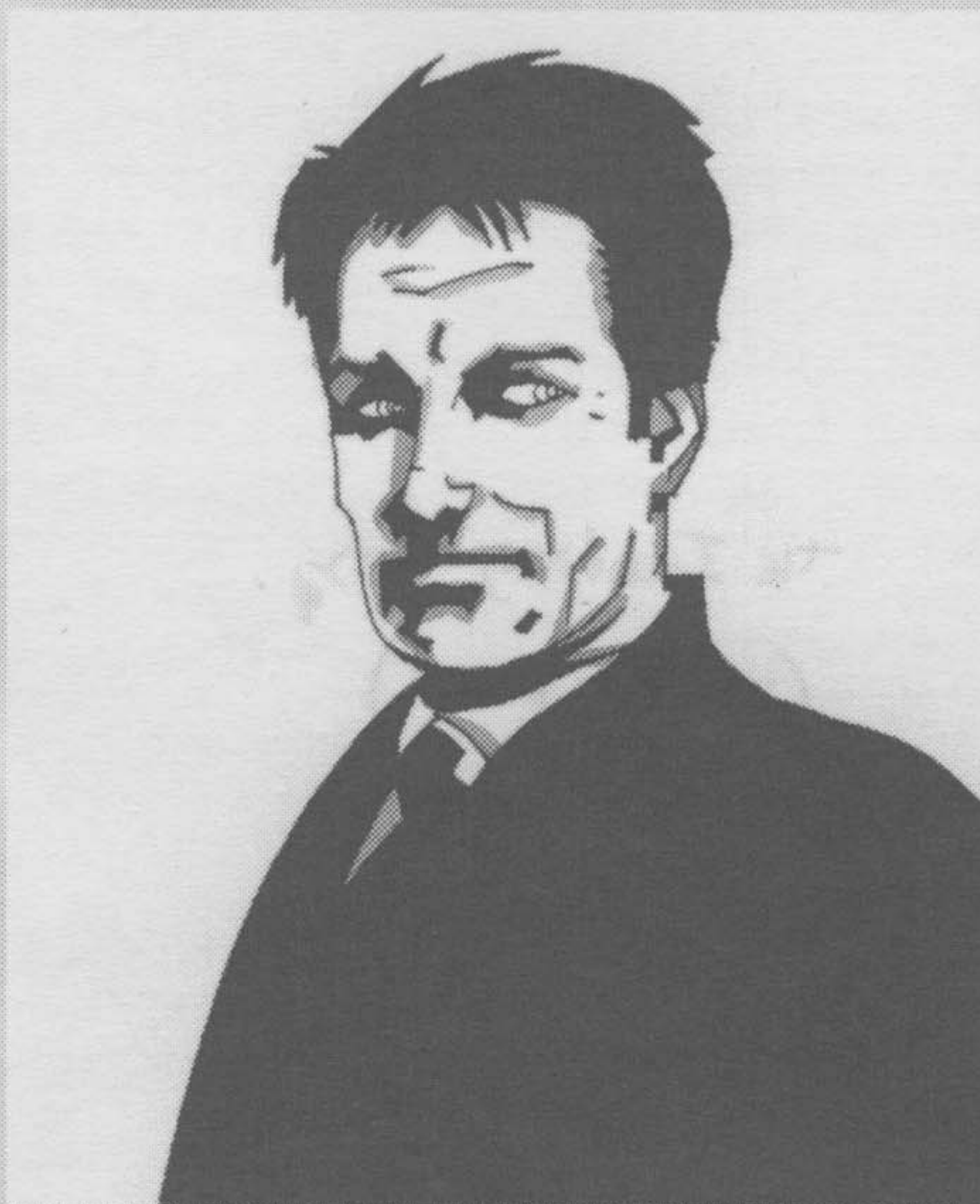


## » Grundandet

dets Dag. Benämningen "Grundandets Dag" är kanske något missvisande, eftersom det tog några dagar innan kraschen helt klingat av. Kedjereaktionen som började på Bauhaus' fastighetsmarknad fortsatte att sprida sig till mitten av nästa dag, då det Tredje Direktoratet stängde samtliga aktiebörser till dess att krisen gått över.

Men skadan var redan gjord, och den privata aktiehandeln fortsatte utanför själva aktiebörserna. Mer än en förmögenhet slukades under de följande dagarna av detta svarta hål. Folk var ovilliga att ge sig ut på Lunas gator av rädsla för att krossas under någon desperat aktiemäklare som kastat sig ut från något fönster.

Varje nytt rykte som spreds i den ekonomiska världen var en i en lång rad av dominobrickor som gav upphov till en ny katastrof, och i dess kölvatten följde nya rykten. Varje bricka var värd hundratals miljoner kardi-



Dan Quigley

nalsmarker, och bara under Grundandets Dag bytte mer än en triljon marker ägare. Under de följande dagarna var handeln relativt lugn,

men skadorna var likafullt nästan ofattbart omfattande.

När dammet till sist lagt sig blev det klart vad som hade hänt. Det ingen hade tagit med i beräkningen var att när man säljer en aktie finns det alltid en köpare någonstans, oavsett hur lågt pris man får ut. Någon köpte alltså allt som såldes under Grundandets Dag, och man fick det för en spottstyver.

De av er som höll er vakna på era ekonomikurser minns att Tredje Direktoratets förordningar helt och hållet förbjuder den enskilde marknadsaktören att köpa en större aktiepost av en och samma säljare under en och samma dag. Förordningen tillkom för att göra det extremt svårt att genomföra snabba uppköp av företag.

Regeln har i och för sig aldrig varit nog för att avvärja mer beslutsamma försök, eftersom en korporation kan låta ett antal bulvanföretag köpa aktier åt sig. Inget enskilt köp gör det möjligt att överta företaget, men där-

# Perspektiv på saken



Märkligt nog är de mest firade hjältarna under det inofficiella firandet av Grundandets Dag ättlingarna till de personer som bidrog mest till grundandet av Cybertronic: de stackars olyckliga satar som trodde på alla rykten och sänkte Seipen. En gång om året lämnar de sina skitjobb länge nog för att vråkas upp på folkmassans axlar och bäras i triumfstol genom närmaste park.

Till vardags har de dock inte många anledningar till att fira. När dammet på Grundandets Dag lade sig förlorade hundratals mäklare sina välavlönade anställningar och stöttes ut ur sina respektive megakorporationer. Några av dem – de som inte stod ut med tanken på vad som hade hänt – tog helt enkelt livet av sig, men merparten höll ut. Ett litet fåtal lyckades till och med få anställning hos de före detta rivaler som hade tjänat mest på deras "miss-tag". Flertalet störtade dock handlost ned från sina positioner och landade i den avskrädesflod som vältrar sig fram under Lunas glittrande fasader.

Jag lyckades få tag i en av ättlingarna till de utstötta. Han arbetar som bartender på Unaffiliated, ett ruffigt hål i väggen vars namn flertalet besö-



## » Grundandet

emot räcker de sammantagna köpen mer än väl.

Det var denna metod som användes under Grundandets Dag, fast i en otroligt mycket större skala. Mer än etthundra korporationer – flertalet holdingföretag – svepte in på marknaden efter börskraschen. Av de övriga korporationerna var det inte många som hade likvida medel nog för att konkurrera om de absurt billiga aktierna. Som det senare uppdagades tillhörde samtliga dessa företag Cybertronic Investment, Inc.

”Det är nästan omöjligt att föreställa sig att en enda människa – eller ens en hel expertgrupp – skulle kunna manipulera aktiemarknaden så där. Hela affären omfattar ju tusentals transaktioner. Det kan helt enkelt inte gå att hålla jämna steg med en så explosiv händelseutveckling som under Grundandets Dag.”

”Dessutom florerade det så många rykten att alla försök till handel blev

rena chanstagningar. Det var omöjligt att avgöra vad som var sant och vad som bara var resultatet av någon hyperstressad mäklares fantasi.”

Vare sig det var möjligt eller ej – och kanske kunde ett företag med Cybertronics berömda teknologiska kunnande ha klarat det – steg CII den dagen fram som den femte och sista megakorporationen.

Det dröjde flera veckor till dess att samtliga transaktioner slutligen godkändes, och det var först då sanningen kom i dagen. Cybertronic hade genom dotter- och holdingföretag köpt nästan 70% av allt som ”kastats bort” till otroliga vrakpriser under Grundandets Dag.

Nå, kan Cybertronic som tjänat så mycket på kraschen på något sätt ha legat bakom den? Gjorde strategiskt utplacerade Cybertronic-agenter vad de kunde för att hjälpa händelserna på traven? Spred de katastrofrykten vid just de tillfällen och på just de

platser där de gjorde största möjliga skada?

”Fantasier”, svarar Warner. ”Inget annat än fria fantasier. Ingen grupp människor kan i rimlighetens namn koordinerat ett så allomfattande projekt. Det ligger helt enkelt bortom människans förmåga att göra mer än att komma på något sådant. Att genomföra det vore en samordnares mardröm värre än något krig i mänsklighetens historia.”

Hade de kanske *omänsklig* hjälp? Är det möjligt att den Mörka Legionen trots allt står bakom Cybertronic? Warner skrattar åt frågan.

”Var inte löjlig, pojk. Den Mörka Legionen är bara en myt, något man skrämmar barn med. Inte en chans.”

När röken skingrades efter den största börskraschen någonsin stod i klartext bara en sak helt klar, och det var att en ny megakorporation stigit in på arenan. Cybertronic hade kommit för att stanna.

kare förmodligen inte kan uttala och än mindre förstå innebörden av. Han heter Alan Boston och är i rakt nedstigande led ättling till Randall Boswick, den mäklare hos Saglielli Bros. Tim Warner dräpte i självförsvar på Grundandets Dag. Bostons pappa bestämde sig uppenbarligen för att ett namnbyte skulle göra det svårare för folk att koppla ihop honom med den så berömde misslyckade mäklaren.

Av pubens utseende att döma hade inte Alans pappa lyckats något vidare. Jag klev fram till baren och presenterade mig. Först ville han inte ens prata med mig, men några minuter under mitt tomma glas lossade hans tungas band. Jag frågade honom om farfadern.

Alan knycklade ihop sitt rynkiga ansikte – tiden hade tydligen inte varit varsamt fram med honom, och av hans kläder att döma hade det inte gått värst bra för honom i övrigt heller – och spottade i ett glas han polerade. Så log han, vilket fick huden i hans ansikte att protestera mot de djupa bekymrade rynkor livet hade plogat upp. ”Jag antar att en del är arga på farfar, men jag är

det inte. Det verkar meningslöst att vara arg på en död människa. Pappa sade att han gjorde sitt bästa – det var inte hans fel att börsen kraschade.”

Jag antydde att hans förfader hade valt den feges lösning på problemet. Han glodde kallt på mig, lika kallt som en slaktare synar ett nötkreatur. Han grep sejdeln han hade börjat polera när jag kom in för fyra öl sedan. Med ett morrande vräkte han sig fram, grep tag om min slips, krossade sejdeln mot bardisken och körde upp de rakknivsvassa resterna mot mitt ansikte. Jag hade tydligen trampat på en öm tå.

”Hör nu, Herr Reporter. Om farfar inte hade försökt återupprätta sin heder – till och med något så drastiskt som att försöka döda den där Warner-typen – hade han hur som helst dött. Bauhaus ser inte med blida ögon på någon som förlorat så många dukater!”

Jag bad om ursäkt och bände loss hans järngrepp om min slips. Som han såg det hade Warner gjort hans farfar en tjänst. ”På sätt och vis dog han i strid, förstår ni – en ärofull död.”

Man kunde stöta ut mannen ur Bauhaus, men inte stöta Bauhaus ur mannen. Trots att en hel generation gått sedan slakten kastades ut ur megakorporationen trodde den stackaren på smörjan Bauhaus slog i hans far i skolåldern. Megakorporationernas inflytande är större än vi kanske inser.

Som för att understryka detta gjorde Boston en gest med sejdelresterna över lokalen. ”Endera dagen kommer vi att få återupprättelse – min familj, alltså. Jag har tre bröder och en syster, och en av bröderna tjänstgör i Free Marines. Han kommer att bli något. Vi andra tänker ta tillbaka vårt familjenamn och göra Boswick till ett namn man kan vara stolt över igen. Och lyckas inte vi med det, så gör våra barn det. Vi ska återupprätta vårt namn!”

När han väl sagt det, verkade han med ens inse var vi befann oss och vad han höll på med. Med en mumlad ursäkt lämnade han mig för att servera en gäst vid andra änden av baren, fortfarande med ett fast grepp om den krossade sejdeln.

–Dik Quigley



# De tre pelarna

av David M. Honigsberg



Fråga en snickare eller geometriker vilken typ av struktur som är starkast och de svarar: den med tre sidor. Triangeln är den mest stabila arkitektoniska formen – sätt dig på en trebent pall så får du se.

Samma stabilitet återfinns i Cybertronics företagsstruktur. Medan debatten om huruvida megakorporationen är den Mörka Legionens allierade eller ej rasar vidare står det utom allt tvivel att Cybertronic är den första av megakorporationerna att så genomfört använda sig av den tresidiga strukturen. Med sitt eget språkbruk delar megakorporationen upp sig i tre divisioner kallade pelare, och var och en av dessa innehåller fyra mindre avdelningar. Dessa tolv departement kallas sällan vid namn, utan i stället används förkortningarna – en oftast meningslös serie bokstäver som tillsammans bildar en byråkratisk bokstavssörja.

Vad de respektive förkortningarna står för är inte alltid uppenbart, men strukturen de sammantagna avdelningarna bildar är ändamålsenlig och lätt att förstå. Bakom dessa står megakorporationens främsta hjärnor, mäktiga människor med den kusliga förmågan att fatta rätt beslut vid exakt rätt tidpunkt. Megakorporationen bildar alltså en pyramid med styrelsen i toppen, långt ovanför sin maktbas och så gott som oberörbara och okända för sina underlydande. Med tanke på att styrelsemötena alltid hålls bakom lyckta dörrar är liknelsen inte alltför långt ifrån sanningen.

Den här företagsstrukturen passar Cybertronic och fungerar utmärkt. De fakta som presenteras nedan ger er förhoppningsvis något att tänka på, och kan kanske till och med förändra er syn på Cybertronic.



## RDM

Triangelns samtliga ben är viktiga eftersom vart och ett stöder de andra. Men inom Cybertronic anses ändå RDM, Research, Development and Manufacturing Division (forsknings-, utvecklings- & produktionsdivisionen) vara den främsta bland jämlingar – åtminstone av de som tjänstgör inom divisionen.

RDM besitter de främsta hjärnorna Cybertronic har lyckats anställa. Enligt megakorporationens PR-avdelning använder dessa snillen sina kunskaper för att tjäna mänsklighetens bästa. Man har åtminstone till del rätt, eftersom det är Cybertronic som ligger bakom merparten av dagens spjutspetsteknologi.

Av RDMs fyra underavdelningar är ARD, Advanced Research and Development (avancerad forskning och utveckling) den mest betydelsefulla. I huvudlaboratoriet under megakorporationens högkvarter på Luna arbetar forskarlagen dygnet runt med att skapa de banbrytande uppfinningar Cybertronic gjort sig känt för. Arbetet är så fantastiskt att huvudlaboratoriet går under namnet Oz, ett namn taget från ett sagoland skapat av en forntida berättare.

Fastän avdelningen är viktig är den trots allt bara en av fyra huvudområden inom RDM, och inget av dessa skulle kunna existera utan de andra. Execution, Production and Distribution, EPD, (genomförande, produktion och distribution) ansvarar för varuproduktion och sköter hela den industriella sektor som krävs för den fysiska produktionen av de varor Cybertronic skapar. EPD är därför i mångt och mycket megakorporationens viktigaste avdelning – utan avdelningen skulle ingenting ta steget från produktspecifikationer till faktiska konsumtionsvaror.

Det arbete som resulterar i megakorporationens otroliga samling cybernetiska produkter utförs av Cybernetics Research and Implementation, CRI (cybernetisk forskning och förverkligande), vars anställda specialiserat sig inom cyberiseringens skilda områden. Samtliga cybernetiska implantat och tillverkningen av det cybernium som används tillsammans med implantaten har designats av CRIs forskare.

Specifikationerna för både implantat och konsumtionsvaror är, med

hjälp av information från andra departement, skapade av Engineering, Development and Application, EDA (teknik, utveckling och tillämpning) som står för megakorporationens ingenjörsväsende. EDA ansvarar också för framtagandet av ritningarna till de maskiner som sedan ska tillverka Cybertronics konsumtionsvaror – även om det därefter faller på EPD att montera ihop dessa maskiner. Trots att rivaliteten mellan avdelningarna är skarp anses alla vitala för företagsstrukturen – men alla håller med om att utan ARDs uppfinningar skulle ingen av de övriga avdelningarna eller ens Cybertronic i sin helhet kunna existera.

## AEM

Om RDM är den maskin som tillverkar de Cybertronicvaror vi alla känner till, är Administration, Economics and Management, AEM (administration, ekonomi och styrning) oljan i maskineriet. AEM är Cybertronics affärsmässiga del och den största av de tre pelarna. Den kan på många sätt sägas vara den viktigaste eftersom den håller kontakten med resten av mänskligheten som stöder megakorporationen genom att köpa dess produkter. Divisionen ansvarar för skötseln av Cybertronics tillgångar och ser till att arbetet löper friktionsfritt.

De anställda inom avdelningen måste med andra ord vara tillräckligt insatta i moderorganisationens verksamhet för att kunna underlätta arbetet och fatta avgörande och svåra beslut. Detta blir särskilt uppenbart när någon Cybertronic-anställd överger megakorporationen och försöker sälja dess teknologi till någon av konkurrenterna. Straffet för detta brott mot företagets regler är så hårt att sådant förrädiskt beteende (enligt uppgift) förekommer ytterst sällan. Genom att från sin position bakom kulisserna se till att löper friktionsfritt är Cybertronics majestätiska framtoning inför klienter och konsumenter till stor del AEMs förtjänst.

AEMs fyra underavdelningar har mer med omvärlden att göra än någon annan pelares underavdelningar. Legislation and Applied Justice, LAJ (lagstiftning och rättsväsende), är Cybertronics juridiska avdelning med ansvar för att megakorporationens lagar åtlöds och att brott mot dem bestraffas. LAJ anses också

ligga bakom de tragiska olyckor som drabbar det fåtal individer som lämnar Cybertronic för andra megakorporationer, men något direkt samband har aldrig kunnat bevisas.

Education, Training and Publicity, ETP (utbildning och publicitet), tar fram orienteringsprogram och vida-reutbildningar för Cybertronics anställda. Avdelningen svarar dessutom för det kreativa arbetet inom Cybertronics samtliga media, eftersom styrelsen bara anser reklam vara en annan form av utbildning. Till sist koordinerar man också megakorporationens PR-åtgärder, däribland de kvartals- och årsrapporter som ivrigt studeras av investerare.

Det dagliga administrativa arbetet inom megakorporationen sköts av Administrative Bureaucratic Control, ABC (administrativ och byråkratisk kontroll). Avdelningen ansvarar för att produkterna når ut till konsumenterna, att beställningar och rekvisitioner sköts och att de interna affärerna löper friktionsfritt. Detta är den största av AEMs underavdelningar – administrationen av en megakorporation tar enorma resurser i anspråk.

Näst efter ABC i storlek kommer Cybertronics finansavdelning, känd som Finance and Economic Forecasting (FEF). Ingen enda av megakorporationens anställda skulle få ut sin lön, det råmaterial RDM beställer skulle inte betalas, inte en sekunds mediatid skulle köpas in om det inte var för FEF. Avdelningen svarar också för präglandet av de piastrar, som är den valuta Cybertronic sköter sina ekonomiska transaktioner med.

## SWI

Security, Warfare and Intelligence (SWI), Cybertronics sista pelare, både stöder och stöds av de båda andra pelarna. Stödet härrör ur det faktum att de båda andra pelarna inte skulle behövas om det inte var för SWI – och vore det inte för de andra två skulle inte SWI behövas.

SWI avkräver RDMs ingenjörer och forskare stora insatser för att ta fram bättre cyberneringsteknik och mer effektiva produktionssätt. AEM ges en stor arbetsbörda i att informera omvärlden om vad Cybertronic har att erbjuda, samt i att städa upp i de administrativa och juridiska mar-drömmar som slår upp i spåren på vissa av SWIs underavdelningar.



## » De tre pelarna

SWI ansvarar för Cybertronics säkerhet, ett område där megakorporationen anses vara branschledande. Dessa verksamhetsområden har blivit megakorporationens strukturella bas, och den kyliga skönheten i divisionens produkter och prestationer står klar för var och en. SWI är den mest synliga av Cybertronics tre pelare – samtidigt som den är den mest osynliga i sin roll som ansvarig för megakorporationens underrättelse- och säkerhetsprogram.

SWIs betydelse för Cybertronics operationer kan inte nog understrykas. Noggrann forskning har visat att pelarens underavdelningar ligger bakom många av de mest framgångsrika av dagens otaliga hemliga operationer. Samtliga planets medborgare måste bli mer medvetna om Cybertronics inflytande över deras samhällen, ja, till och med inom deras respektive hushåll och arbetsplatser. Den teknologi som står SWI till buds liknar inte någon annan megakorporations, och dess underavdelningar låter sig inte hindras av någonting när det gäller att uppnå sina mål. Med tanke på den teknologi Cybertronic besitter torde ingen kunna gå säker för dess tredje pelares snokande.

Divisionens samtliga underavdelningar inhämtar dock inte upplysningar. De två mest synliga underavdelningarna gör föga mer än att agera utifrån den information de två mindre avdelningarna förser dem med. Dessa första två – Military Conflict and Resolution, MCR (militära konflikters lösande), och Internal and External Security, IES (intern och extern säkerhet), mer känd som Cybercurity – anstränger sig inte för att dölja sin verksamhet. Det är också därför många tror att dessa är den tredje pelarens enda två underavdelningar. Sanningen är dock obehagligare än så. De resterande två avdelningarna – Analytical Processing and Hypotheses, APH (analyser och hypoteser), och Intelligence Gathering and Collating, IGC (inhämtande och jämförande av information) – är i mångt och mycket de viktigaste avdelningarna.

Av de två synliga underavdelningarna är MCR, Cybertronics militära gren, den mest välkända. Ingen har väl kunnat undgå att höra talas om de

berömda Mirrormen som försvarar Cybertronics anläggningar mot utomstående styrkor. De flesta av oss har också sett videoupptagningar av dessa modiga soldater i strid med de som försöker skada oskyldiga civila. Åsynen av mäktiga Attilaenheter eller en sällsynt Juggernaut glömmar man inte i första taget, särskilt inte om man står i vägen för Cybertronics planer. MCRs förmåga att snabbt få fram trupper där de behövs visar inte bara på avdelningens effektivitet, utan också på lojaliteten och förmågan hos de enskilda soldaterna.

Avdelningen som tillverkar de vapen MCR använder är inom företaget känd som IES. Utanför Cybertronic kallas avdelningen Cybercurity och framstår i det närmaste som ett fristående dotterföretag. Sanningen är dock den att Cybercurity är en del av megakorporationens ryggrad och kanske den viktigaste underavdelningen inom SWI. Cybercurity skapar alla de vapen man förknippar med Cybertronic – från CSA4000-serien kraftsvärd via CSB606 Slaughtermaster till SSW4200 Titan Megablaster. Bara vapnens namn ger barnen mar-drömmar.

Cybercuritys styrkor används av MCR för militära operationer och tjänstgör som poliser, programmerade att till varje pris upprätthålla Cybertronics lagar. Under Cybertronics företagsdagar är Cybercuritys styrkor uppställda i täta led en syn som inte motsvaras av någonting man kan se inom de övriga megakorporationerna. Till skillnad från de andra har man inte stelnat i gamla tiders traditioner – Cybercurity är idel rena linjer och modern effektivitet.

All inhämtning och militär analys faller inom APHs ansvarsområde. Här finns gräddan av de militära, juridiska och ekonomiska experter Cybertronic har hittat eller lockat till sig från andra megakorporationer. De har till uppgift att planera såväl skötseln av megakorporationen som försvaret av dess tillgångar och anläggningar. Eftersom företaget vinnlägger sig om att de anställda ska känna sig som medlemmar av en stor familj är förmågan att skydda arbetsstyrkan av yttersta vikt. En annan viktig uppgift är naturligtvis att identifiera potentiella svaga länkar i företagets struktur.

APH har inga egna truppstyrkor och saknar medel att agera utifrån sin inhämtade information – man litar i stället till soldaterna och vapnen inom MCR och IES. Arbetsfördelningen, som skapats av Cybertronics styrelse, säkerställer att APH inte blir mäktigt nog att rubba balansen inom företaget. Om man av någon anledning skulle tvingas lägga ned APH skulle Cybertronics aktier med största säkerhet drabbas av en drastisk värdeminskning.

Cybertronics minst kända underavdelning heter IGC. Dess uppgift är att förse megakorporationens övriga avdelningar med det informationsunderlag som krävs för att formulera bästa möjliga affärsmässiga, juridiska och militära strategier. Därför ser också många inom Cybertronic IGC som det viktigaste av de tolv departementen, eftersom megakorporationen inte skulle ha nått sin nuvarande maktposition utan den förstklassiga information IGC samlar in.

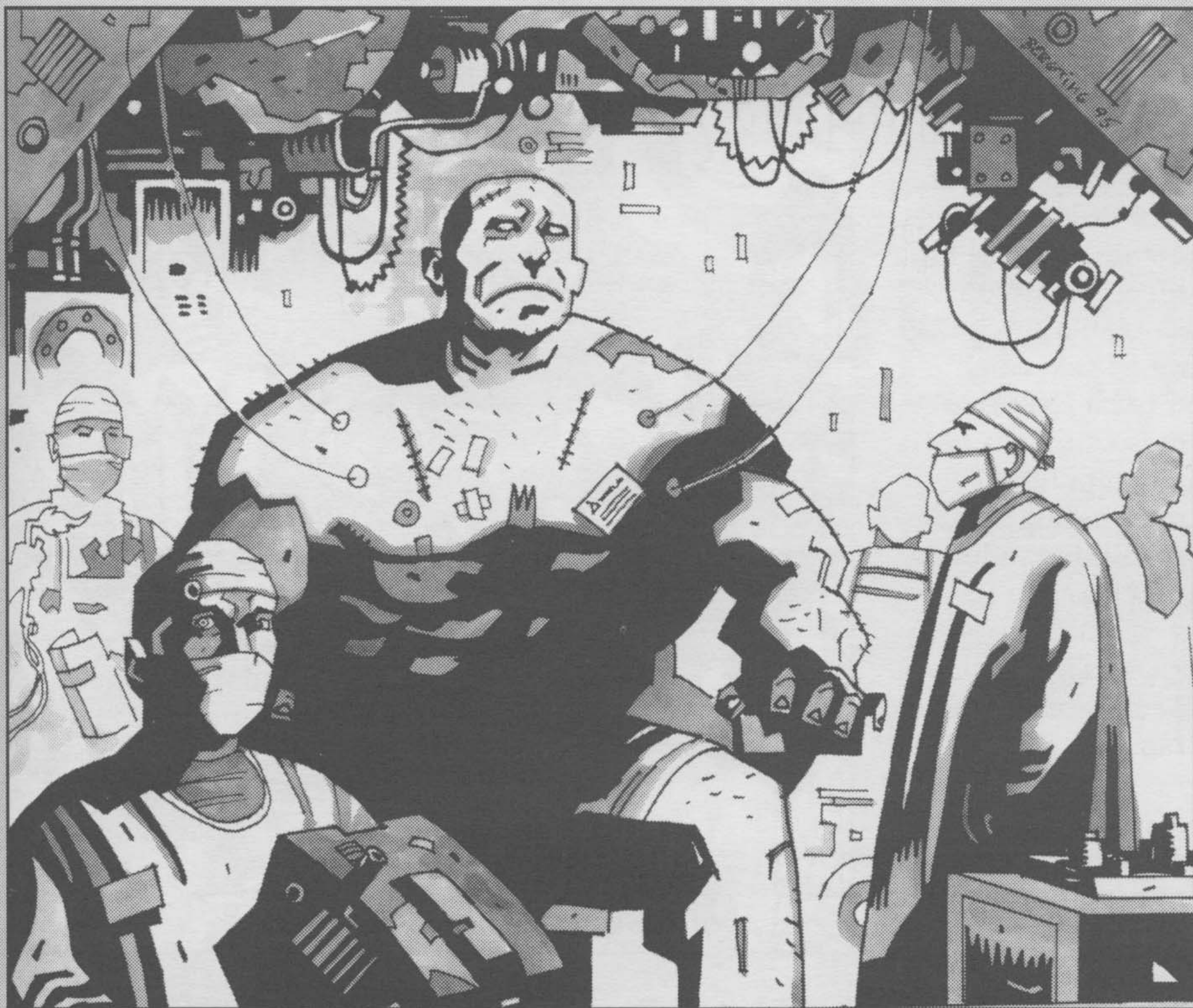
Vilka metoder IGC använder för att inhämta dess upplysningar är höljt i dunkel. *Lunas Röst* har dock nyligen grävt fram ytterst intressanta uppgifter vad gäller avdelningens arbetsmetoder och utrustning. Man bör dock komma ihåg att uppgifterna förmodligen bara är toppen på isberget. Å andra sidan kan de lika gärna vara helt igenom falska, eftersom det är avdelningens natur att vilseleda till och med sina anställda på lägre nivåer.

Inte heller IGC har nödvändig personal eller utrustning för att agera utifrån den inhämtade informationen. Faktum är att man vanligtvis inte har möjlighet att göra mer än bedöma om upplysningarna är intressanta eller ej. Ofta vidarebefordras samtlig information till APH för den händelse att något synbarligen oviktigt ska visa sig viktigare än man trott.

IGC använder sig av en mängd arbetsmetoder varav somliga gränsar till det olagliga. Eftersom APH har en mindre armé av förstklassiga advokater leder ifrågasättande av Cybertronics arbetsmetoder för inhämtande av information dock sällan till någonting. Rykten om oegentligheter krossas omedelbart eller omdirigeras till kända bråkmakare eller galningar. Den sanning som eventuellt kan ligga



## » De tre pelarna



i deras uttalanden avvisas därmed av merparten av befolkningen.

Vår tidigare nämnda undersökning har påvisat bruk av ett "sanningsserum" som är verksammare än någon till dags dato känd liknande drog. De som redan känner till berättelser om "sanningsserumet" sodium pentathol kommer inte att bli överraskade av att höra detta. Det har i åratal ryktats att samtliga Cybertronic-anställda ges en drog kallas "Hjärnolja". Drogen sägs eliminera förflugna tankar, vilket gör att de anställda bättre kan koncentrera sig på sina arbetsuppgifter.

Cybertronic har inte med någon större kraft försökt förneka existensen av drogen i dess två versioner, Mark I och Mark II. Nu har man dock avslöjat en tredje version, inom megakorporationen känd som Mark III och för de inom IGC som "Hjärnsall". De som ges denna version sägs få en "rundsmörjning". Drogen kan få både mentala och medicinska försvar att glida från de innersta tankarna på sådana individer som misstänks besitta värdefull information.

En skicklig förhørsledare kan med hjälp av Mark III Hjärnsall inte bara få fram information, utan också i

vissa fall ersätta de minnen man lockat fram med falska eller förvrängda minnesbilder. Detta görs oftast med de som sänts att spionera på Cybertronic, varvid de återvänder till uppdragsgivaren med värdelös eller vilseledande information. Företag som upptäcker att deras agenter har utsatts för denna behandling kan inte offentligt anklaga Cybertronic för något, eftersom detta vore detsamma som att erkänna infiltration.

För somliga har dock ersättandet av minnen visat sig vara klart skadligt, och några objekt ska ha dött av överdoser av denna starka drog. Inte heller i dessa fall har någon annan korporation kunnat avkräva Cybertronic en förklaring, och eftersom personerna utåt sett varit lojala medlemmar av Cybertronic-familjen står det megakorporationen fritt att ange dödsorsak.

IGC använder sig också gärna av såkallade frilansare för att inhämta information. Dessa frilansare uppger sig vara före detta anställda inom Cybertronic och ger därmed upphov till föreställningen att det faktiskt är möjligt att utan efterräkningar lämna Cybertronic. Enligt våra källor har dessa individer dock aldrig helt läm-

nat Cybertronic, utan rapporterar tillbaka till IGC från sina framskjutna positioner inom nya företag inom eller utom andra megakorporationer. Det är i sammanhanget viktigt att komma ihåg att många till synes oberoende företag via en snårskog av holdingföretag ägs av just Cybertronic. Dessa företag är utmärkta täckmantlar för frilansare och gör det möjligt för dem att i relativ trygghet inhämta information.

Av och till händer det att en frilansare går för långt och tror sig stå utanför Cybertronics nätverk. Dessa stackare finner sig dock alltför snart förrådda på i princip samma sätt de själva tänkt sig att förråda Cybertronic. Efter att ha granskat en mängd olycksrapporter kan vi inte anta annat än att flertalet av de frilansare som drabbas av sådana olyckor i själva verket har avrättats på order av avdelning APH. Budskapet brukar vanligtvis visas tydligt nog för att dämpa eventuell entusiasm hos andra frilansare att känna en dragning till andra korporationer.

Man kan lätt fråga sig hur Cybertronic lyckas hålla ordning på alla sina källor. IGC har trots allt tillgång till ett otal informationskanaler: tjalare, frilansare, tillfångatagna spioner och agenter inom andra korporationer. Det har också rapporterats att Cybertronic tycks ha fått kunskap om planer och aktiviteter på områden där megakorporationen aldrig ens har försökt sända in någon av sina anställda.

Det är här Mouser – eller Catinator som den också kallas – kommer in. Många av Lunas halvvida katter är inte vad de vid en första anblick verkar vara. Forskningsavdelningen inom Cybertronic har lyckats ta fram en otroligt verklighetstrogen robotkatt som kan ta sig fram på platser ingen människa kan nå. De kan dessutom hålla ett vakande öga på megakorporationens anställda, och ges ibland som husdjur till misstänkta eller kända spioner. Det är möjligt att ingenjörerna och cybernerings-snille- na inom RDM har lyckats framställa ännu mindre robotvarelser, men inkomna rapporter om robotråttor har vare sig kunnat styrkas eller avvisas. Om sådana cyberråttor skulle visa sig existera kan det dock inte



## » De tre pelarna

föreligga något tvivel om deras ursprung, eftersom ingen av de övriga megakorporationerna har den kunskap eller teknologi som krävs för att framställa dem.

Var har då detta att göra med den vanlige, laglydige medborgaren på Luna eller i någon av de andra städer där Cybertronic är verksamt? Megakorporationen kan vara i stånd till infiltration på en tidigare helt okänd nivå, där inte ens de allra högst uppsatta kan anses gå fria. Om rapporterna om dessa robotvaror är sanna kan ingen i dagens läge med säkerhet anse sig gå fri från Cybertronics övervakning. Den som anser sig alltför obetydlig, tror sig inneha en alltför låg befattning eller tror sig veta för litet kan ha fruktansvärt fel. Cybertronic ska absolut inte underskattas – megakorporationen har ett enormt och vidsträckt inflytande.

Det torde vara omöjligt att minska effektiviteten i SWIs operationer med mindre än att man skjuter stadens samtliga vildkatter. Även om detta skulle vara genomförbart har Cybertronic alltför många andra informationskanaler för att man skulle kunna

täppa till samtliga. Alla har sitt pris, alla har sina svagheter. Cybertronics SWI-avdelning är lika skicklig på att betala priset och hitta svagheten som på att få folk att se saker och ting på Cybertronics sätt. Som bevis på detta behöver man bara gå tillbaka till bildandet av megakorporationen, då man över en natt tog marknadens samtliga aktörer med överraskning – vilket redan från första början väckte Brödraskapets misstänksamhet.

Det torde vara plågsamt uppenbart för alla och envar att allt är väl så länge Cybertronic fortsätter att vara relativt välvilligt. Skulle Brödraskapet däremot ha

rätt i att Cybertronic kontrolleras av eller allierat sig med den Mörka Legionen, ja, då är det bara en tidsfråga innan alla hennes fantastiska uppfin-



## BOKSTAVS- SOPPA

Det har sagts att det är omöjligt att hålla reda på Cybertronics avdelningar utan ett protokoll – och eftersom det är sant får ni här ett sådant, tack vare Lunas Röst. De av er som inte kan läsa borde åtminstone kunna känna igen avdelningarnas olika symboler – de sitter ju på alla Cybertronic-produkter, till och med på toalettpapperet – så vi slängde med dem också, för säkerhets skull.

### Pelare eller underavdelning

|   |     |   |
|---|-----|---|
| <i>Research, Development and Manufacturing</i>  | RDM | ▲ |
| Advanced Research and Development               | ARD | ▽ |
| Execution, Production and Distribution          | EPD | ▽ |
| Cybernetics Research and Implementation         | CRI | ⊙ |
| Engineering, Development and Application        | EDA | ⊙ |
| <i>Administration, Economics and Management</i> | AEM | ⊙ |
| Legislation and Applied Justice                 | LAI | ⊙ |
| Education, Training and Publicity               | ETP | ⊙ |
| Administrative Bureaucratic Control             | ABC | ⊙ |
| Finance and Economic Forecasting                | FEF | ⊙ |
| <i>Security, Warfare and Intelligence</i>       | SWI | ⊙ |
| Military Conflict and Resolution                | MCR | ⊙ |
| Internal and External Security                  | IES | ⊙ |
| Analytical Processing and Hypotheses            | APH | ⊙ |
| Intelligence Gathering and Collating            | IGC | ⊙ |

### Förkortning

### Symbol



## » De tre pelarna

ningar och vapen riktas mot oss andra. Vi måste vara på vår vakt mot något sådant. Till dess man lyckas

finna några bevis på denna omtalade allians kommer Cybertronic dock att fortsätta förse resten av mänsklighe-

ten med det bästa som går att få för pengar.

# VAD BETYDER NAMNET?

**F**aktum är att det inte betyder vidare mycket när det gäller Cybertronic. Ändå talar många troniker om sina pelares och underavdelningars initialetter som om de faktiskt betydde något. Om sanningen ska fram – och det ska den – är det ju rena skämtet, så vi har översatt företagsrotröveln åt er.

## RDM

De är inte värst hipa, men de tar fram de absolut coolaste produkterna mänskligheten känner – de är Riktiga Design-Mästare.

**ARD** Nog sliter de hårt, men ibland kostar deras research-arbete så mycket att priset hamnar långt utanför Leif Lunas räckvidd. Det blir Alldeles Rasande Dyr.

**EPD** Här tillverkas de Cybertronic-produkter som bara de rika och berömda har råd med – Extremt Påkostade Detaljer.

**CRI** Om det finns saker människan inte borde känna till, så sitter CRI-folket på all denna kunskap. Man bör dock akta sig för att uttala sig CRItiskt så att de hör det...

**EDA** Kan något byggas, kan folket från EDA bygga det – Exemplariskt Design-Arbete.

## AEM

Inom Cybertronic känt som Advokater, Ekonomer och Managers. Brödrskapet refererar ofta till pelaren som Algeroths Eldsvedda Monster.

**LAI** För den som kommer i vägen för den här avdelningen står förkortningen för Lagvrängande Advokat-Joller, men står man på deras sida utläses den Lagar Används Järnhårt. LAJs advokater kan få i princip samtliga lagar de kan lägga sin datoriserade vantar på att betyda precis vad de vill – hur skulle de annars kunna rädda företaget ur så många trassligheter?

**ETP** Enligt Brödrskapet är detta Evig och Total Pestsmitta, men vi andra tänker nog mer på deras prisbelönade annonser. För de av oss som umgåtts med folk ur Cybertronics lägre led står förkortningen dock för Elementär Träning för Pappskallar – såväl inom som utanför företaget.

**ABC** Visst låter det enkelt? Alfabetets tre första bokstäver känner minsta barnunge till – så ironiskt att de står för den mest komplexa byråkrati världen känner. Trots detta är de knivskarpa, men att få någonting utifrån att komma igenom ABC är som att be att få låna en nefarits horn att peta tänderna med. Det blir inget av med det – och skulle det mot all förmodan lyckas lär man inte få fram det man hade hoppats på.

**FEF** Alla vet att Cybertronic genom bulvan- och holdingföretag äger företag värda flera miljarder Kardinalsmarker. Det var ju så de började. Därför är FEF känt som Förfalskad Ekonomisk Fiction.

## SWI

Den här pelaren kallas Social Welfare, Inc., eftersom de "tar hand om" de andra pelarnas eventuella problem.

**MCR** Initialerna borde stå för "Se upp för", men det passar ju inte in. För den stackare som stött på Mirrormen och deras likar på slagfältet kan kanske en varning på det döda

språket latin komma till pass. Å andra sidan är ju killen från slagfältet minst lika död, så Mirrormen Caveat Robur ("se upp för Mirrormens styrka") kom i senaste laget.

**IES** Cybercurity. Mer behöver inte sägas.

**APH** Det är de som räknar ut på vad de andra megakorporationerna håller på, och man rör sig vanligtvis med konspirationsteorier på det högre planet – ibland rör de till och med själve Kardinalen. Cybertronic anser att de Alltid Prickar Händelser, medan Brödrskapet menar att det enda APH sysslar med är Avskryvda Produkter från Helvetet.

**IGC** Intelligence Gathering and Collating. Visst låter det ofarligt och nästan intetsärande? De flesta har aldrig hört talas om avdelningen, och det är precis så Cybertronic vill ha det. Den mest framgångsrika underrättelsetjänsten näst efter Imperials ISC är inget man skyltar med, men förkortningen bör nog stå för Interkorporationellt Gallimattias-Centralen.

–Dik Quigley



# Rökridåer och skrattspeglar?

## EN DÅLIG TRIPP TILL MIRRORMENS ANDRA SIDA.

av David Crowe

Jag har fått i uppdrag att guida Lunas Rösts läsare genom det många anser vara ett av huvudskälen till Cybertronics sagolika framgång: systemet för subjektiv verklighet, eller subreality. Många av Cybertronics operationer och framsteg är gåtor paketerade i mysterier inslagna i frågetecken – och samma hemlighetsmakeri omger subreality-systemet. Faktum är att jag inte är riktigt säker på varför man lät mig få reda på det jag fick reda på.

Det hela började för några veckor sedan när jag fick veta att ett TV-tillverkningsföretag på uppåtgående, Grommet Electronics, just hade köpts upp av Cybertronic. Jag såg en chans att få en inblick i hur tronikerna förändrar ett företag när de tagit över det, så jag snokade omkring och bekantade mig med personalen. Något ovanligt eller märkligt fick jag dock inte syn på, bara nya affischer på väggarna som skrek ut Cybertronics förträfflighet.

En kille jag lockat ur mycket information över ett antal omgångar Överste Drougans Exportöl råkade nämna nåt om ett nytt hitech-system de nya cheferna hade installerat. Han sade att folk kunde gå in i en dator och prata med varandra.

Naturligtvis blev jag nyfiken. Det enda jag vet om datorer (särskilt om den som skickar mig räkningar) är att de inte är mycket mer än räknemaskiner. Resor inuti datorer är sånt



Artikelförfattaren

som bara händer i billiga science-fictionböcker. Är det här Cybertronics stora teknologiska försprång ligger? Jag fick veta att tronikerna kallade alltihop för "subjektiv verklighet", men fick inte veta varför.

Några dagar senare knep min källa, Lars, ihop som den värsta mussla. Inte ett ljud. Han vägrade prata med mig om annat än Cybertronics företagspolicy. Han verkade inte vara rädd eller utsatt för påtryckningar, bara... glad. Jag hade ingen lust att släppa en bra story (jag behövde pengar till hyran), så jag stannade kvar på fabriken vid stängningsdags för att försöka få upp nåt spår. Vad

som helst om subreality från löneslavar som slutade skiftet. Jag fortsatte att pressa dem, satt halva dagar i telefonen, skrev brev till fackföreningarna och kikade in genom en hel del fönster. Den nykonverterade Cybertronic-personalen märkte knappt att jag fanns.

Men nån gjorde det tydligen.

Just som jag en kväll satt och försökte låta bli att titta på naturprogrammet "Capitol Critters" medan jag skrev ned de få uppgifter jag snokat reda på, knackade det på dörren. Eller snarare genom dörren: en av de där tvåmeters steroidtyperna Cybertronic verkar anställa i drivor störtade in i min lägenhet. Utan att bry sig det minsta om mina hot och skrik eller att jag krossade en telefonlur över hans handled drog han ned en säck över huvudet på mig och släpade mig nedför trapporna som en säck potatis.

Så slängdes jag ned i baksätet på en bil. Av lukten att döma var den inte i närheten av att kunna kallas ny. Efter ungefär en halvtimmes färd med en otrolig massa kurvor släpades jag än en gång utan pardon nedför en trappa – nu med tonvikt på släpades. Jag hann studsa med huvudet mot 23 trappsteg innan jag tappade räkningen.

När jag vaknade till liv hade man tagit av mig säcken, och jag satt i en skum källare utan andra möbler än psykiatrikersoffan i gjutjärn med en jättelik hjälm vid huvudänden. En man i läderjacka och en Cybertronic





P1000 sa "Spänn fast honom, Shack. Han ska få hela rundresan." Soffan såg visserligen ut som en variant på elektriska stolen uppe på Rykers Mountain, men jag kunde ändå inte tro att det skulle vara ute med mig. Det hade ju varit lättare att sätta en kula i nacken på mig och dumpa mig i närmsta gruvschakt – om det nu inte var så att nån inom Cybertronic gillade att tortera folk.

Jätten som stormat in och släpat iväg med mig spände fast mig på soffan och drog 15-kiloshjälmen utan titthål över huvudet på mig. Jag började få en känsla av att det kanske var kört ändå. Och när nån slog om en

brytare och strömmen for igenom hjälmen och skallen på mig var jag helt säker på saken – det var slut.

Som liten stack jag in ett finger i väggkontakten en gång, och det kändes som om varenda por i kroppen hade blivit ovän med alla andra. Det kändes likadant nu, fast hundra gånger värre. Jag förlorade medvetandet.

Sen blev det verkligen underligt. Jag stod på en slätt med nåt slags glödande rutnät. Bakom mig stod en jättelik svart cirkel i sten som en portal, och längre bort i det som fick fungera som landskap kryllade det av andra portaler som verkade lika enorma. De flesta var märkta med en megakorpo-

rations, planets eller asteroiders symbol.

Jag försökte ta mig tillbaka genom portalen jag uppenbarligen kommit genom, men kunde lika gärna ha försökt knalla rakt igenom en stenmur. Det här gjorde dock mer ont än att försöka gå igenom en stenmur.

Eftersom jag inte hade annat att välja på började jag gå mot en av de andra portalerna. Jag verkade inte komma nån vart. Jag gick i timmar. Portalen jag kommit genom försvann snabbt bakom mig, men ingen av de andra kom närmare. Vem det nu var som hade slängt in mig här (var nu "här" var), kunde ju åtminstone varit hygglig nog att slänga med en karta eller nåt. I samma ögonblick dök "eller nåt" upp i form av ett Cybertronic-språkrör – ni vet, de där typerna som står på presskonferenser och förnekar allt. Han såg alldeles vanlig ut. Nästan alldeles för vanlig, faktiskt: den vanliga Cybertronic-kostymen och den vanliga kyliga minen. Enligt namnskylden hette han *John*.

Han frågade vad jag ville, och jag svarade "komma härifrån". "Det är ännu så länge inte ett möjligt val", svarade han kyligt.

"Kan jag komma någon annanstans, då?"

"Vart?"

"Jag vet inte, vart som helst. Dit", svarade jag och pekade på Luna-portalen. "Och det vore härligt om det kunde gå lite fortare."

En autotaxi dök upp bredvid mig.

"Har du nånsin funderat på hur det skulle vara att resa i en dator?" frågade han.

"Nej, faktiskt inte. Är det därför jag är här?"

"Det får du så småningom veta", svarade han. Underbart, tänkte jag. Han är lika undanglidande som vilken annan cybertyp som helst.

"När kommer jag härifrån, då?"

"När vårt budskap har gått in", svarade han och lät som om han inte tänkte öppna munnen igen.

Närmsta portal verkade vara märkt "Luna", så jag sa åt taxin att stanna där, klev ur och fram till portalen. Genom den såg jag stan från ovan. Jag kastade en blick över axeln och upptäckte att John och taxin hade försvunnit i tomma luften.

Jag tog ett djupt andetag och klev igenom portalen – ut i tomma luften, ovanför just den del av stan jag sett genom portalen. På min väg ned mot



## » Rökdiråer och skrattspeglar?



marken önskade jag av hela mitt hjärta att jag satt i ett flygplan.

Som om jag hade tryckt på en knapp satt jag plötsligt i baksätet i ett Icarus-jaktplan. Det verkade som om jag hade en viss kontroll över vad som hände. Det kanske var en dröm i alla fall, eller en droghallucination, eller slumpmässiga tankar som for genom en döende hjärna. Tanken var så deprimerande att jag övergav den och försökte leva i nuet i stället.

När jag lutade mig fram såg jag att piloten var en av Brödraskapets ärkeänglar. Ansiktet doldes helt av hjälmen och syrgasmasken. "Vart är vi på väg?" frågade jag. "Varthelst Kardinalen önskar", svarade han. Toppen. Dumma frågor...

"Jag skulle föredra att vara på marken", sa jag. Helst innan du börjar

predika för mig, tänkte jag – men utan att säga nåt mer.

"Om ni så önskar."

Så drog piloten i katapultspaken, och jag for ut i tomma luften igen – fast nu hade jag en fallskärm med mig. Trots att jag aldrig varit i närheten av en fallskärm förut lyckades jag komma ned i säkerhet på gatan utan alltför mycket problem.

Gatan låg märkligt tom, och när jag säger märkligt menar jag "fullständigt öde". Inte en människa inom synhåll nånstans. Jag tänkte att jag skulle ta mig till Cybertronic Tower för att försöka luska ut vad det var jag hade hamnat i, eller åtminstone snoka reda på nåt smaskigt om tronikerna i största allmänhet.

När jag vände mig om såg jag att en autotaxi hade dykt upp ur tomma

intet. Hmmm. Om jag nu kunde få fram en autotaxi genom att bara tänka på en kunde jag väl lika gärna fixa nåt lite lyxigare? Visst, taxin förvandlade sig till en Ranger Phantom-limousin. John satt bakom ratten.

Tänk om jag kunde ändra hans utseende också? Det kunde jag, och när vi susade iväg satt Capitols största filmstjärna, Lebia Maverick, bakom ratten i en klart minimalistisk chaufförsuniform.

Om det här var en dröm var den klart mycket bättre än den jag brukade drömma om att bli av med tvätten i tvättmaten.

"Vart vill ni åka?" frågade den väldigt blonda Lebia.

"Cybertronic Tower", svarade jag.

"Är ni säker?"

"Javisst, varför skulle jag inte vara



## » Rökridåer och skrattspeglar?

det?” Bortsett från att jag i samma ögonblick kanske höll på att grillas ihjäl av Cybertronic-busar.

Det var lika tätt mellan bilarna som mellan gångtrafikanterna, alltså helt tomt, så vi kom fram till Högkvarteret på ett ögonblick. ”Varför är det ingen trafik?”

”Man har gjort ett specialarrangemang just för er.”

Limousin och chaufför försvann i samma ögonblick som jag klev ur bilen. En ny, lika typisk, Cybertronic-typ mötte mig utanför Högkvarteret. Han hette för övrigt också John.

”Berätta nu vad i Kardinalens namn det är som försiggår här”, sade jag. John ryckte till litegrann när jag nämnde Kardinalen, men fann sig snabbt och svarade: ”Jag har till uppgift att guida er på rundresan. Jag kan försäkra er att ni inte kommer att stöta på något hotfullt eller ondskefullt här hos Cybertronic.”

Så gav John mig en grundlig och gruvligt tråkig genomgång av Högkvarteret. Rum efter rum av Cybertronic-anställda rekryterade från alla de övriga megakorparna arbetade sida vid sida i fullständig harmoni. Tiotals löpande band där effektiva arbetare monterade ihop Cybertronics sofistikerade produkter. Vålvilliga företagsledare drog upp riktlinjer för sina underlydande med deras och företags bästa för sina ögon. Helt enkelt ett försök att få Cybertronic att framstå som helt harmlöst – en typisk propagandaprodukt.

Rundturen höll på i timmar, men det kändes som dagar. Jag skulle hellre gå igenom ett halvdussin rotfyllningar än en repris av den där rundvandringen.

Av och till försökte jag slinka in genom dörrar med intressanta skyltar som ”Forskning & utveckling”, eller ”Testområde nekrokadaver”. Inte nog med att dörrarna var låsta – om jag så mycket som sneglade åt en av dem skyndade sig John att berätta att ”det inte finns någonting av något som helst intresse där inne”. När jag försökte ta mig igenom en av dörrarna med våld förvandlades John till en av Cybertronics patenterade 200-kilosbusar som den som ”bjöd in” mig. Jag gjorde bara ett försök.

Sen tog John mig till ett rum stort som ett antal rollerball-rinkar i rad,

där en Cybertronic-styrka övade inför Kartell-operationer mot den Mörka Legionen, eller nåt liknande. Bilderna på motståndarna var suddiga, men kunde märkligt nog inte misstas för nåt byggt av människohand.

Nu fick John på sig en tung och kromad rustning av det slag bara Cybertronic verkar kunna tillverka. En likadan rustning uppenbarade sig runt mig, men John försäkrade mig att det bara var en uppvisning och att jag inte kunde komma till skada. Självklart inte, tänkte jag. Varför anstränga sig med det, när de kunde ha pumpat mig full med bly nere i den där källaren – vart nu den hade tagit vägen.

Övningen var en skarp historia mot robotar och kanontorn som också använde skarp ammunition. Det var upplysande. Cybertronic Kyrassiärer och Chassörer är åtminstone jämbördiga med Capitols Free Marines eller Imperials Blood Berets.

Det som gjorde störst intryck på mig (och håll i målen på övningsfältet) var Cybertronics förkärlek för low-tech när det gäller närstrid – som att sätta stora och vassa svärd i fronten på svävarfordonen, till exempel. De är inte ofta man får se tremetersmutanter förvandlas till salami på några sekunder. Hoppas bara att man själv slipper hamna i samma situation nån gång.

Under striden träffades flera cybersoldater av salvor från tunga vapen, men det verkade bara irritera dem. Vid ett tillfälle såg jag en skymt av metall där en soldat fått en bit av

skallen bortskjuten, men naturligtvis fick jag bara det gamla vanliga Cybertronic-svaret på mina frågor om saken: ”ingen kommentar”.

Jag är kanske lite blasé, men efter några timmar blir det tråkigt till och med att se högteknologiska riddare i skinande rustningar dräpa Mörkets ondaste demoner. Som på beställning dök en utgång upp just som jag såg mig om efter en, och så var jag tillbaka ute på den märkliga slätten med portalerna igen.

Närmaste portal verkade bära både Lunas och Brödraskapets symboler, och efter en snabbtur med ett av Cybertronics läckra jaktplan stod jag och kikade in genom den. Jag kunde ju lika gärna kolla hur det stod till med den gamle sheriffen, så jag klev oförfärat på.

Den här gången kom jag ut på markplan på portalens andra sida, precis framför Första Katedralen – och dessutom framför självaste Kardinal Dominic. ”Vad vill ni här? Har ni kommit för att sona era synder?” skällde solsystemets mest bistra och otrevliga människa.

Eftersom allting jag dittills hade varit med om bara verkade som en dålig tripp tog jag mig friheten att kasta allt vad ödmjukhet hette överbord. ”Jag är bara på sightseeing.”

”Endast dårar och galningar ger sig i kast med krafter de inte förstår!

”Jag chansar.” Och varför inte? Vad var det värsta han kunde göra med mig – döda mig?

Jag klev in genom den utsirade och enorma porten, och fann till min för-

## TA EN TUR I SUBREALITY

Andel Lunamedborgare som har:

|                               | Ja         | Nej        | Osäkra     |
|-------------------------------|------------|------------|------------|
| <b>hört om subreality:</b>    | <b>89%</b> | <b>5%</b>  | <b>6%</b>  |
| <b>vet vad subreality är:</b> | <b>43%</b> | <b>29%</b> | <b>28%</b> |
| <b>prövat subreality:</b>     |            |            |            |
| <b>troniker:</b>              | <b>93%</b> | <b>7%</b>  | <b>–</b>   |
| <b>alla andra:</b>            | <b>3%</b>  | <b>96%</b> | <b>1%</b>  |

Undersökningen har en felmarginal på ±3%.



## » Rökridåer och skrattspeglar?



våning att stället till skillnad från det fåtal gånger jag tidigare varit där låg helt öde och tomt. Stället låg dödstyst sånär som på det svaga ekot av mina fotsteg och Dominics muttrande om de förbannades öde.

Jag satte kurs mot dörrarna bakom altaret, där jag antog att man skulle kunna hitta nåt intressant. När jag kom närmare anade jag att nåt rörde sig i mörkret, och ju närmare jag kom till dörren desto fler varelser skymtade jag. Alla var svartklädda. Jag såg egentligen inte något mer av dem än svärden de drog – men det räckte.

Det var bara Brödraskapets hårda lönnmördare till mortifikatorer som bar sådana där svärd, och nån lust att utsättas för de legendariska mortifikatorernas hänsynslöshet hade jag inte, dröm eller ej. Det är en sak att stirra döden i vitögat, men de där

typerna sägs kunna skära upp en så att det dröjer tre dar innan döden antligen kommer. Jag har en gång sett ett lik som skulle ha utsatts för mortifikatorernas hantverkskonst, och längre än så behövde jag inte tänka för att vända på fläcken.

Jag gick så snabbt jag kunde utan att förlora värdigheten mot dörren. Så struntade jag i allt vad värdighet hette och sprang allt vad jag kunde med Kardinalens rop om bot och bättring i hälarna. När jag sjönk ihop på trottoaren kunde jag bara instämma i Cybertronics svala inställning till Brödraskapet.

Så insåg jag att jag genom att kasta mig ut genom Katedralens port hade kommit tillbaka till rutnätet. I närheten fanns en hel hop portaler märkta med Mars' och en annan symbol – Capitols. Den största Capitol-symbo-

len fick antas stå för megakorporationens huvudstad, San Dorado, som jag alltid har velat besöka. Det måste ju vara säkrare att bege sig dit än att ställas inför ett gäng mortifikatorer, även om undersökningar har visat att den genomsnittlige Capitol-medborgaren är minst lika tungt beväpnad som en mortifikator.

Plötsligt insåg jag också att min förut så stora och allerstädes närvarande samling guider hade tunnats ut. Nu dök de bara upp när jag behövde nånting. Det verkade som om jag inte behövde en ständig följeslagare när jag nu fått kläm på hur man tog sig fram i vad det nu var jag befann mig i. Jag hade förstås inte haft nåt emot att den snyggaste guiden, miss Maverick, hade stannat kvar.

På portalens andra sida uppslukades jag av ett myllrande San Dorado,



## » Rökridåer och skrattspeglar?

och det var en härlig kontrast till de tidigare så öde ställena. Hade de kanske minskat volttalet i min hjälm?

Alla tankar på hjälmar och volttal var som bortblåsta när jag fick syn på Lebia Maverick på trottoaren bredvid en mattsvart Phantom. Den här gången hade hon sin minst sagt åtsittande polisuniform från sin senaste film, *Anti-Mutant Police*. Jag borde kanske ha koncentrerat mig lite mer på vad som hände omkring mig, men jösses, jag är inte annat än människa.

Jag tog hela turistsvängen runt stan: Frihetsstatyn, Presidentpalatset, Triumfbågen – Lebia fick dock order om att hålla oss borta från katedralen.

Under färden fick jag dessutom en ordentlig titt på en annan sak San Dorado är berömt för: våldsbrotten. Enligt bilradion hade ett antal arbetarterrorister tillfångatagit en högt uppsatt Capitol-manager just som han var på väg ut ur sin helikopter. Jag var fast besluten att få en ordentlig titt. Jag menar, om det faktiskt hände på riktigt och jag kunde nå fram till platsen kunde det ju bli en toppenstory. Kallhamrad? Kanske det, men man måste ju livnära sig – om man överlever vad det nu är man har hamnat i.

Limon förvandlades plötsligt till en Blackhawk attackhelikopter med en bister pilot från Alpha Force vid spakarna. En likadan helikopter närma- de sig i hög fart byggnaden där gisslan hölls och tvingades tillbaka av Gatling-eld, men inte förrän den släppt av ett dussin soldater med raketpackar.

De tolv lyckades landa i en perfekt cirkel runt den stillastående helikoptern terroristerna och deras gisslan satt i. Alpha-gruppens prickskytte lyckades neutralisera terroristernas ledare, och så drog Alphabefälet ett tal om sanning, rättvisa och Capitol. Jag trodde inte att sånt funkade annat än på film, men de fem överlevande terroristerna kom faktiskt ut med händerna i luften. Gisslan tackade tårögd sina räddare.

Det kändes som om jag satt och såg på en dålig actionfilm. Jag kanske drömde ändå, fast jag ville ju gärna tro att mitt undermedvetna hade lite mer stil.

När jag ändå var uppe i luften kunde jag ju lika gärna kolla in resten

av Mars. Jag trodde inte att en helikopter skulle ha bränsle nog att kunna ta sig så långt som till södra Mars, men det verkade inte vara några problem. Märkligt. Det verkade inte som om någon märkte till oss ens när vi flög över ett bittert slag mellan Mishima, Bauhaus och Imperial – en Blackhawk är sprängfylld med stealth-teknologi.

Marken var översållad av söndersprängda stridsvagnar, flygplan och kroppar. Vilket slöseri. Det värsta var att det inte ens verkade finnas nåt att slåss om på den svedda marken under oss. När jag ser sånt tackar jag min lyckliga stjärna för att jag inte blev krigskorrespondent.

Mars lär ha fått sitt namn efter en sen länge bortglömd krigsgud och namnet verkar förpliktiga, för strax därefter flög jag över ett annat litet privat krig. Här var det Capitol och Imperial som försökte mala ned varandra till blodpalt utanför Lawrence. Ett antal plutoner av Capitols Desert Fox-stridsvagnar försökte ta en avdelning av Imperials långsam- mare Bauhausbusar i flanken. Desert

Fox-stridsvagnarnas större rörlighet gjorde att de höll på att få övertaget till dess att en grupp Nighthawk jaktbombare störtade sig över dem. På nåt mirakulöst sätt lyckades inte ens de få syn på min helikopter. Sånt händer bara inte i verkligheten.

När jag ändå var i närheten och inte hade nåt att förlora tyckte jag att jag kunde ta en titt på det som sköt upp ur marken i närheten och uppgavs vara den Mörka Legionens citadell. Jag hann inte mer än tänka tanken till slut förrän min pilot öppnade munnen för första gången: "Är du säker på att du vill det?"

Eftersom hela den här märkliga trippen ändå verkade vara någon slags Cybertronic-charad tänkte jag att jag kunde jäklas med dem genom att inte hänga på allt de erbjöd mig.

Som journalist hör man en massa om den Mörka Legionen. En del av det är Brödraskaps-propaganda eller galningars och paranoidea personers ylanden, resten är ännu mindre trovärdigt – men det var inte frågan om att människor kunde ha byggt det förvridna beläte som reste sig framför

## EN TYPISK SUBREALITY-UTRUSTNING FÖR HEMMET

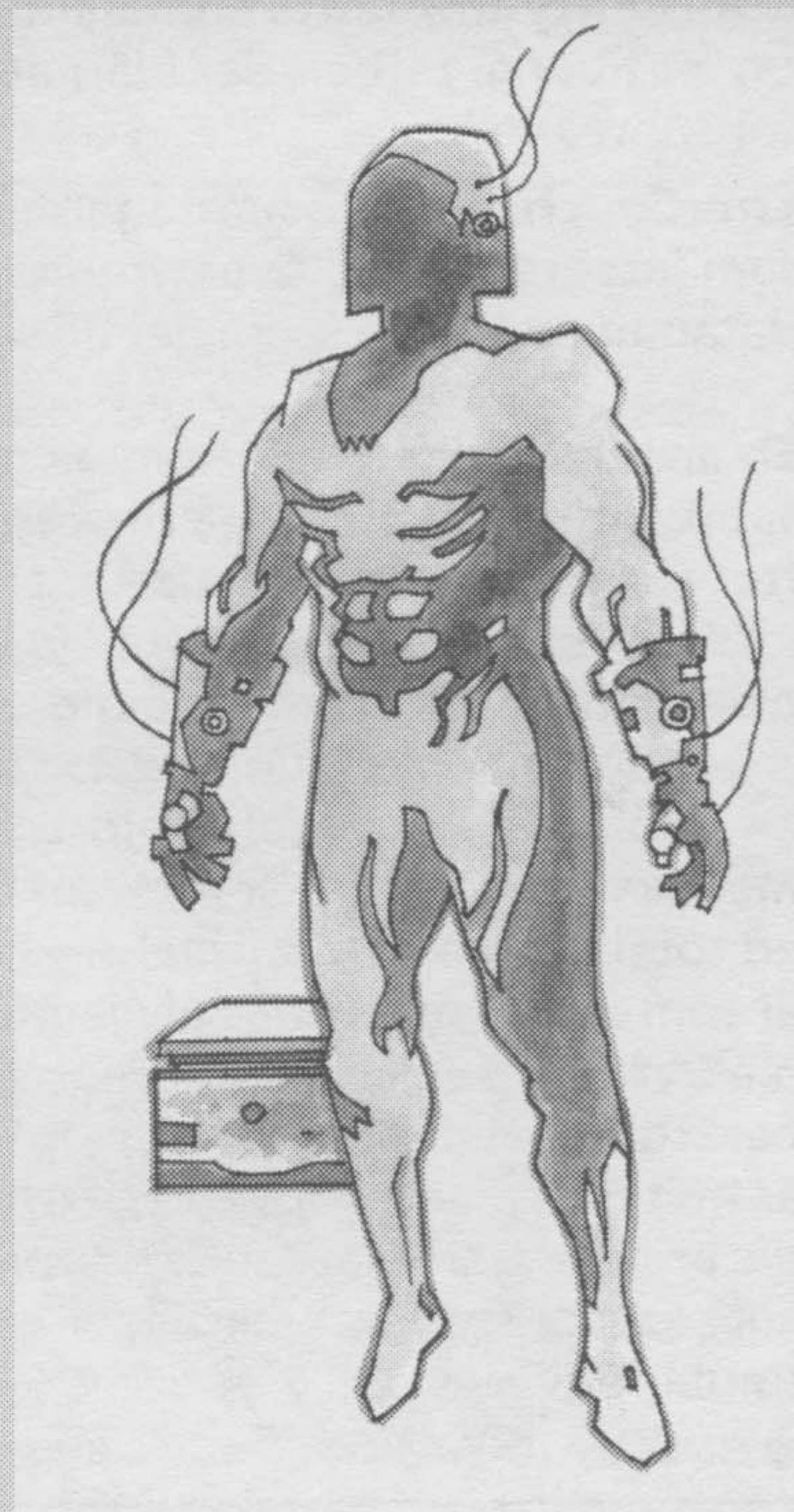
**SimBoy hjälm** (3D-grafik och stereo- ljud) 3.000 Kardinalsmarker

**SimBoy hjälm deluxe** (inkluderar rörelsesensorer) 5.000 Kardinalsmarker

**SimBoy handskar** (möjliggör interak- tion med subreal miljö) 1.500 Kardinalsmarker

**Cybertronic Megamachine dator** (bara det bästa duger) 22.000 Kardinalsmarker

Som ni ser kostar ett fullständigt subrea- lity-system mer än 30.000 Kardinalsmar- ker. Dessutom tillkommer kostnader för mjukvara på ytterligare 1.000–30.000 Kardinalsmarker, beroende på hur avan- cerad den är och vad man kan göra med hjälp av den. Priset gör naturligtvis att vanliga löneslavar inte har råd med utrustningen, som därför (utanför Cybertronic) bara används av högt upp- satt företagsfolk och rikemansbarn – de kan ju få någon annan att betala för sina leksaker.





## » Rökridåer och skrattspeglar?

mig. Miltals av minfält, vaktorn, tagg-trådsstängsel och ett otal andra befästningsverk sträckte sig runt det illavarslande komplexet, men min helikopter susade igenom skogen av luftvärn som om den inte hade existerat. Precis som förut.

Jag kanske överreagerade när jag flydde ifrån mortifikatorerna i katedralen – det verkade ju inte som om det jag upplevde här medförde några konsekvenser. Varför skulle jag sitta här och vara rädd? Vare sig det jag såg var en dataprojektion eller dröm hade det ju ingenting med verkligheten att göra.

Alltså sa jag till piloten att sätta ned mig intill en 150 meter hög port. Håret reste sig i nacken när jag kikade upp mot citadellets spira. Det kunde omöjligtvis ha konstruerats av människohand. Det gjorde ont bara att titta på det, och vilken del av den gigantiska demonborgen jag än såg på verkade vrida och slingra sig.

Porten stod lite på glänt, så jag klämde mig in igenom den. Dörren var så kall att den brände mig där den

kom i kontakt med min hud. Det här var kanske inte nån direkt lysande ide ändå.

Knappt hade jag hunnit tänka tanken till slut förrän porten gled igen med ett gnisslande som var tusen gånger värre än naglar mot en griffeltavla. Mörkret innanför porten var svartare än i ett övergivet gruvschakt på Luna och kallare än djuprymden, men eftersom jag inte hade nån annanstans att ta vägen fortsatte jag framåt.

Det var då jag upptäckte att min guide hade försvunnit. Jag tänkte allt vad jag kunde på att ha en Doomtrooper till sällskap. Ingenting.

Nu började jag verkligen svettas. Tänk om det inte var en dröm eller på låtsas? Jag skulle kanske inte ge mig in på saker jag inte visste nånting om.

Så grep nåt tag i mig och slet upp mig i luften. Långt upp. Dess heta andedräkt fick mig nästan att spy.

Jag vet inte vad det var för en varelses, men den vräkte upp mig över axlarna som en proffsbrottare, och spikarna på dess huvud och axlar skar

in i magen. Jag skrek av smärta, men när den började försöka slita itu mig fick jag verkligen känna på vad smärta var.

Jag var precis på väg att svimma när en vägg sprängdes sönder och en grupp Cybertronic-soldater i blänkande kromrustningar störtade in. Befälet skrek "Knäskål, Herc!"

Till svar öppnade en av de storgiganta eld med ett maskingevär. Kulsvärmen skar in i Mörkervarelsens ben och slog omkull den. Jag lyckades klara mig ifrån att spetsas på nåt av dess knotiga horn – med nån centimeter eller så till godo.

Varelsen verkade dessvärre inte vara särskilt svårt skadad, utan kom på fötter, drog fram ett gigantiskt och förvridet vapen och släppte loss en stormflod av bly mot mina räddare.

En Mirrorman hade lyckats glida runt bakom varelsen och slängde upp mig över axeln som en säck ris. Jag började bli rätt trött på att behandlas som ett dött ting, men hellre "ting" än "död", så jag klagade inte.

"Objektet säkrat. Retirera", sade ledaren. Avdelningen Mirrormen fortsatte att mosa på varelsen för allt vad de var värda medan de drog sig tillbaka. Jag svimmade.

När jag vaknade till liv igen låg jag på den där järnsängen man hade spänt fast mig på. Jag var tillbaka där jag började. Rummet var tomt och hjälmen borta. När jag satte mig upp i sängen kändes det som om en glödande kniv hade kört in i magen på mig, och när jag drog upp skjortan upptäckte jag ett decimeterlångt skärsår tvärs över buken.

En snabb blick på min armbandsklocka, som fastän den inte är tillverkad av Bauhaus lyckats ticka på trots allt jag hade råkat ut för. Jag hade varit "borta" i en knapp timme – men det kändes som mer än ett dygn.

Jag lyckades ta mig hem till lägenheten utan missöden, och har suttit och skrivit det här sen dess. Nu har ni fakta om vad Cybertronic är kapabla till. Sanningen överlåter jag åt andra att avslöja.

Jag kan inte säga att jag förstår vad det var som hände, men det var kanske just det Cybertronic ville säga. Rota inte i saker du inte förstår.

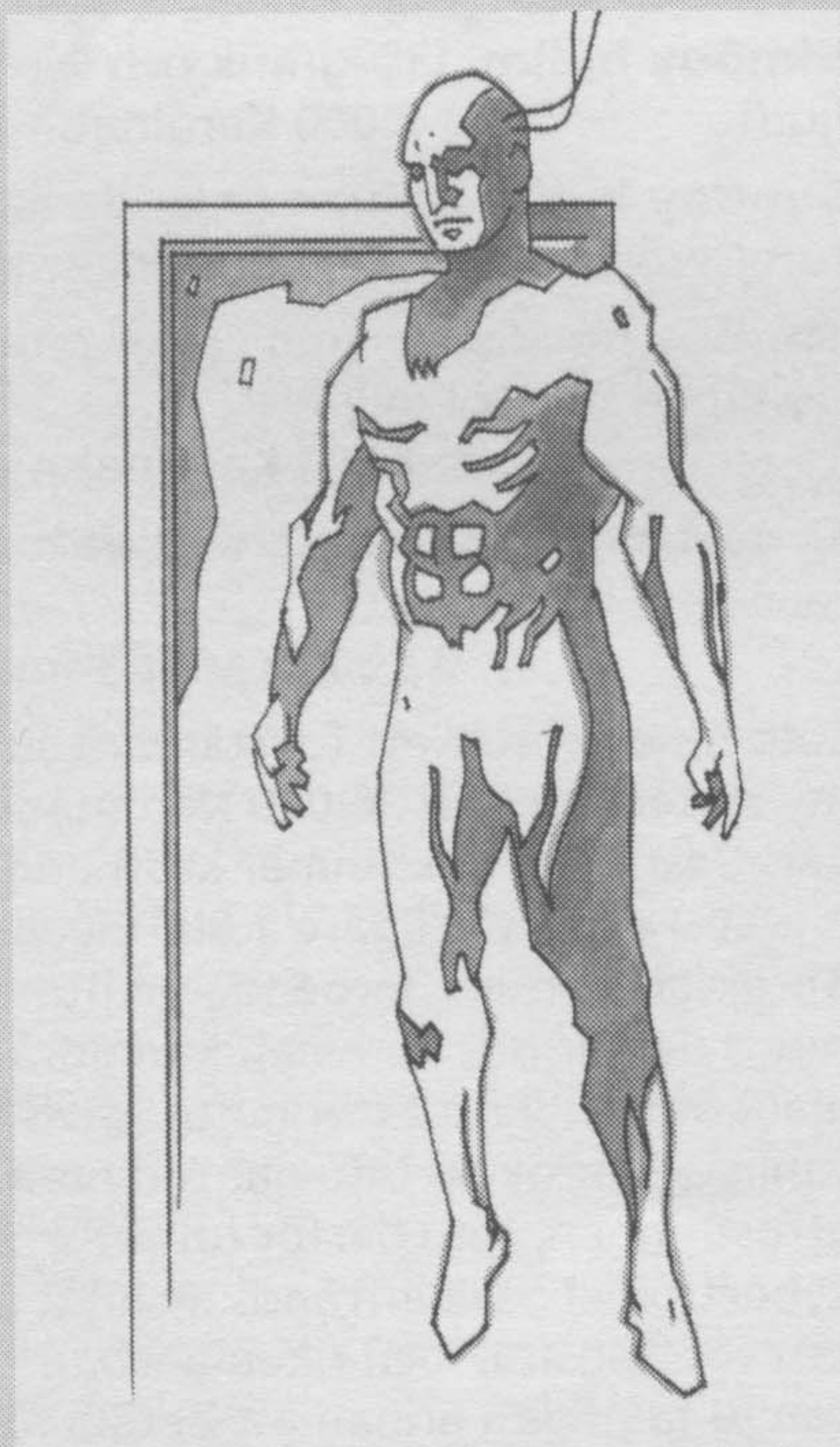
## EN TYPISK CYBERTRONIC-UTRUSTNING

**Subreality-implantat** (implantat under huden, förbereder hjärnan för subreality) .....ej till salu

**LinkCouch** (länkens mottagardel som integreras med Cybertronics datanätverk) .....ej till salu

En annan möjlighet att komma ut i subreality är att skriva på för Cybertronic. Problemet är bara att man inte kan söka jobb i närmsta Cybertronic-affär. Vill de anställa dig söker de helt enkelt upp dig.

Implantatens fördel jämfört med SimBoy-paketet är att man får en total subreality-upplevelse – det är som att uppleva det själv jämfört med att höra ens döva mormor berätta om det. Men om man inte är helt övertygad om att Cybertronic är rätt både i vardag och subreality kan priset vara mer än en smula för högt.





# Överlägsenhet genom fulländning

av William Spencer-Hale och Michael J. Hill

Sedan tidernas gryning har mänskligheten trots sitt eviga sökande efter kunskap, trots sin outplånliga livsgnista, tvingats böja sig inför naturkrafterna, fysisk skada, smärta och utmattning. Alla våra framsteg till trots är vi inte mycket mer än kött. I årtusenden har vi accepterat vårt öde och intalat oss att provningarna gör oss starkare, att mångfald är nyckeln till visdom. Nu har denna långa och svåra kamp fört oss till vår nuvarande position, till en tid då vi äntligen kan frigöra oss från köttets bojor och bli mer än så.

Med tiden har vi gjort livet allt lättare för oss. Vi smidde vapen för att snabbare kunna dräpa våra fiender. Vi uppfann nya och snabbare sätt att transportera oss till våra mål, vare sig dessa låg i andra städer, på andra kontinenter eller rent av på andra planeter. Vi tämjde elektricitetens kraft till att förse oss med energi och radiovågor för kommunikation. Vi strävade efter att förbättra naturen, att få henne att böja sig för vår vilja – men förbisåg själva orsaken till vår strävan: oss själva. Fastän vi kämpade för att göra våra liv lättare tänkte vi

sällan på att göra oss själva starkare. Inte förrän nu.

Den mänskliga rasen har äntligen börjat intressera sig för det egna, svaga och patetiska jaget. Teknologin har antagit nästan mänskliga proportioner: maskiner tänker, reagerar, strider, arbetar och tjänar. Det var bara en fråga om tid till dess vi använde vår kunskap, den vi under årtusenden kämpat så för att erövra, till att sammansmälta människa och maskin till ett levande väsen.

Vi har nått dit nu. I stället för att försöka förbättra den nyckfulla naturen står vi nu inför möjligheten att med teknologins hjälp fullkomliga oss själva. Vi har blivit större än naturen, mäktigare än den kaotiska och nyckfulla slyna som gav oss livets gåva och lämnade oss åt vårt öde i en fientlig värld. Hon måste nu böja sig för oss.

Överlägsenhet genom fulländning är ett ideal. Ett sätt att tänka. Ett sätt att sammansmälta kropp och själ till att bli starkare än omgivningen.

Och Cybertronic går i spetsen för denna teknologisk-mänskliga revolution.

## Byggd för seger

Tack vare genierna inom Cybertronic Corporation har en möjlighet öppnat sig för oss människor att höja oss över den lera vi enligt Kardinalen skapades ur. Företagets uppfinnare har lyckats sammansmälta mänsklighetens och hennes redskap, hennes maskiner. Detta är det nästa steget i vår evolution.

Cybertronics medicintekniker har till sist lyckats operera in miniatyriserade maskiner i människokroppar. Detta har visserligen andra megakorporationer lyckats med tidigare, men endast med begränsad framgång. Cybertronics stora genombrott var upptäckten av ett sätt att operera in implantaten med endast en negligerbar risk för bortstötande.

Man har tagit fram en mängd cybernetiska implantat, varav vissa är mer fantastiska och användbara än andra. Vissa är föga mer än ersättande organ, medan andra bidrar till att uppgradera människan till att bli ett snabbare, starkare, intelligentare och tåligare djur.

## Datorhjärna

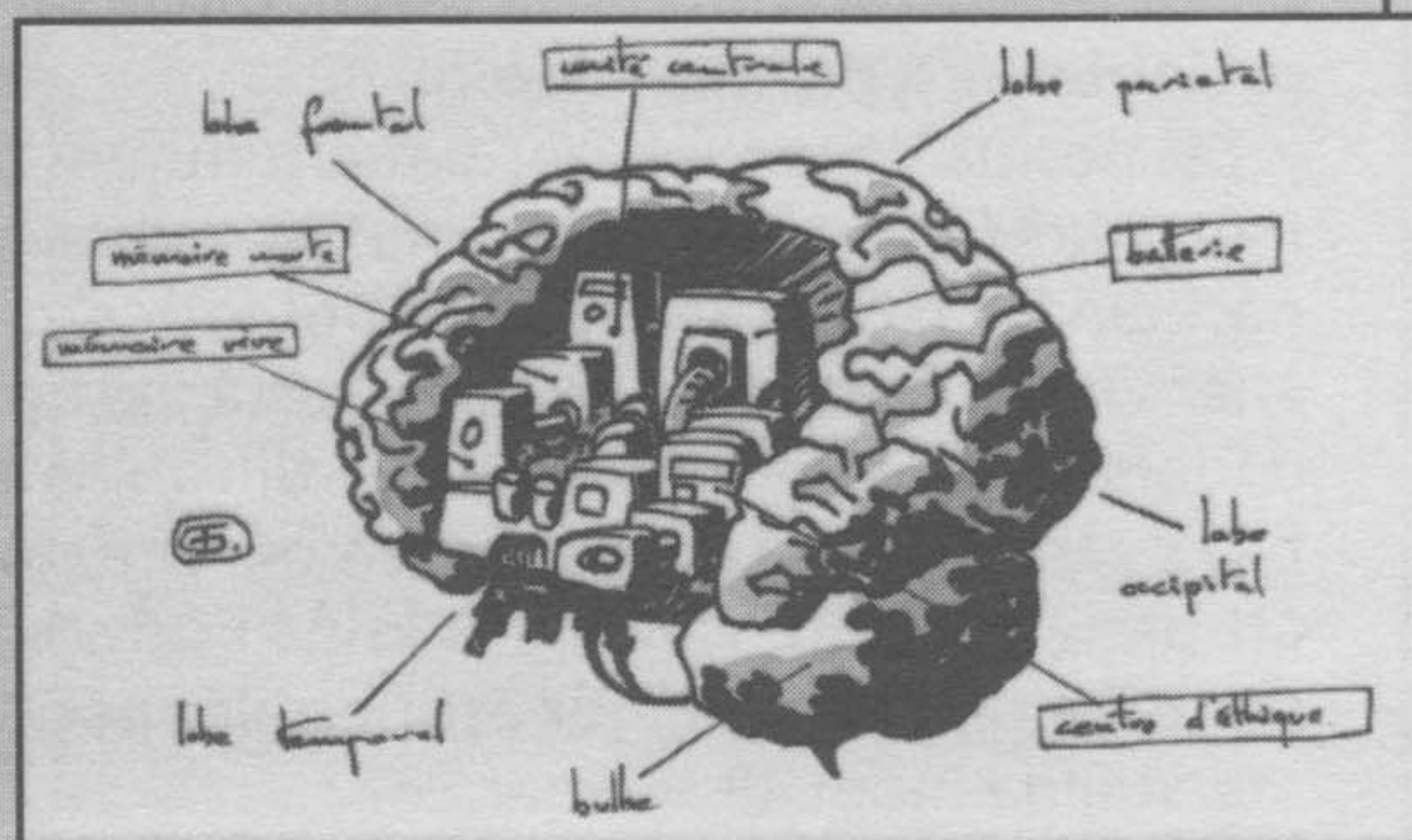
Detta är ett helt fantastiskt teknologiskt framsteg som låtit Cybertronic ta ett evolutionärt kvant-hopp. I korta drag ersätts en del av den mänskliga hjärnan med en integrerad dator som styr kroppens autonoma funktioner, däribland andning och hjärtpuls. Till skillnad från sin organiska motpart tröttnas datorhjärnan inte ut. Faktum är att den tillsammans med Cybertronics obligatoriska dagliga fysiska träning kan förlänga användarens livslängd med flera år och därmed tvinga döden att stiga åt sidan – åtminstone för några år. Datorhjärnan kan dessutom förse användaren med särskilda sensoriska förmågor, vilket

naturligtvis gör henne vida överlägsen sina helt organiska medmänniskor.

Med en inkopplad datorhjärna åtnjuter användaren djupare och skarpere sinnesupplevelser. Man kan se skuggor och siluetter och använda sig av ljudvågor för att se i mörker, vilket naturligtvis innebär enorma fördelar i så gott som samtliga taktiska situationer. Man kan till och med uppfatta stressnivåer i röster och hjärtrytmer, och kan därmed använda informationen som ett slags lögn-detektor.

Med Datorhjärnan ligger användaren i alla lägen på topp.

De fördelar den medför kan tillsammans med kunskaperna i den organiska hjärnan förvandla en person till en mardröm i en mörk gränd, eller helt enkelt till ett mer användbart verktyg för Cybertronics styrelse.



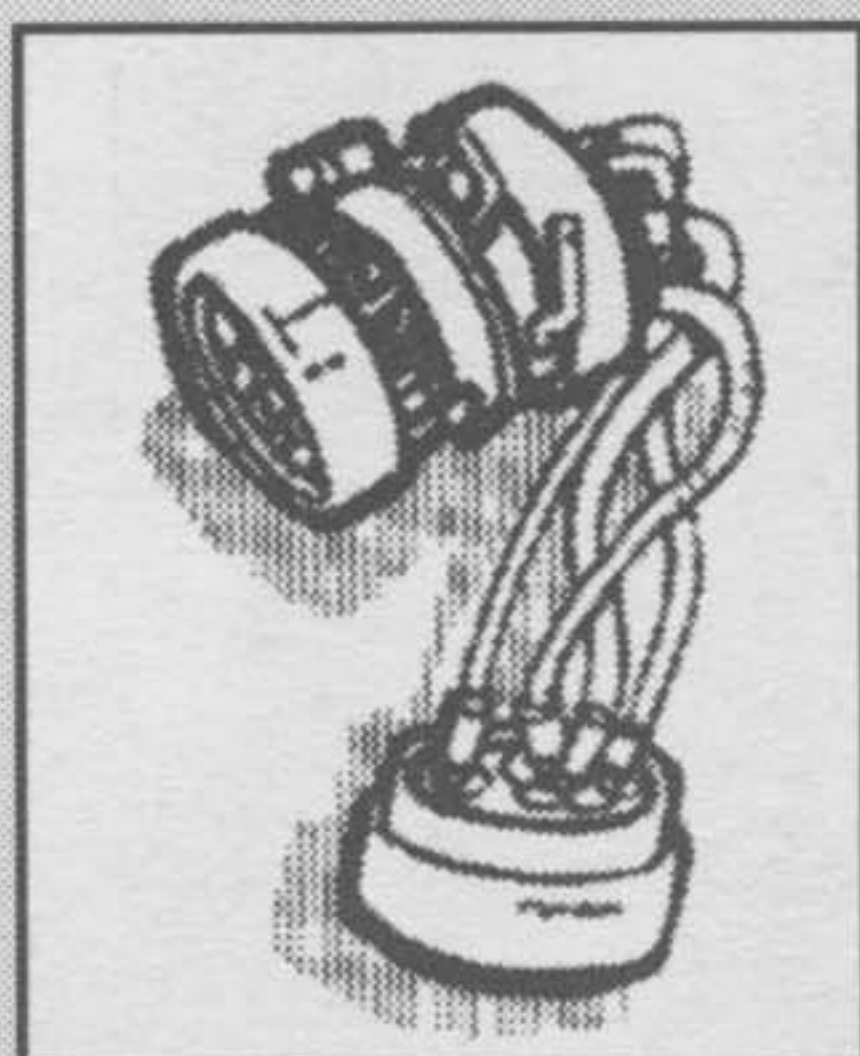


# Skarpsynta blickar

**C**ypertronics förmåga att förminska kraftfull teknologi har lett till fantastiska genombrott på optikens område. Vad gäller ögon är ingen megakorporation så framsynt som staben på Cybertronics högkvarter.

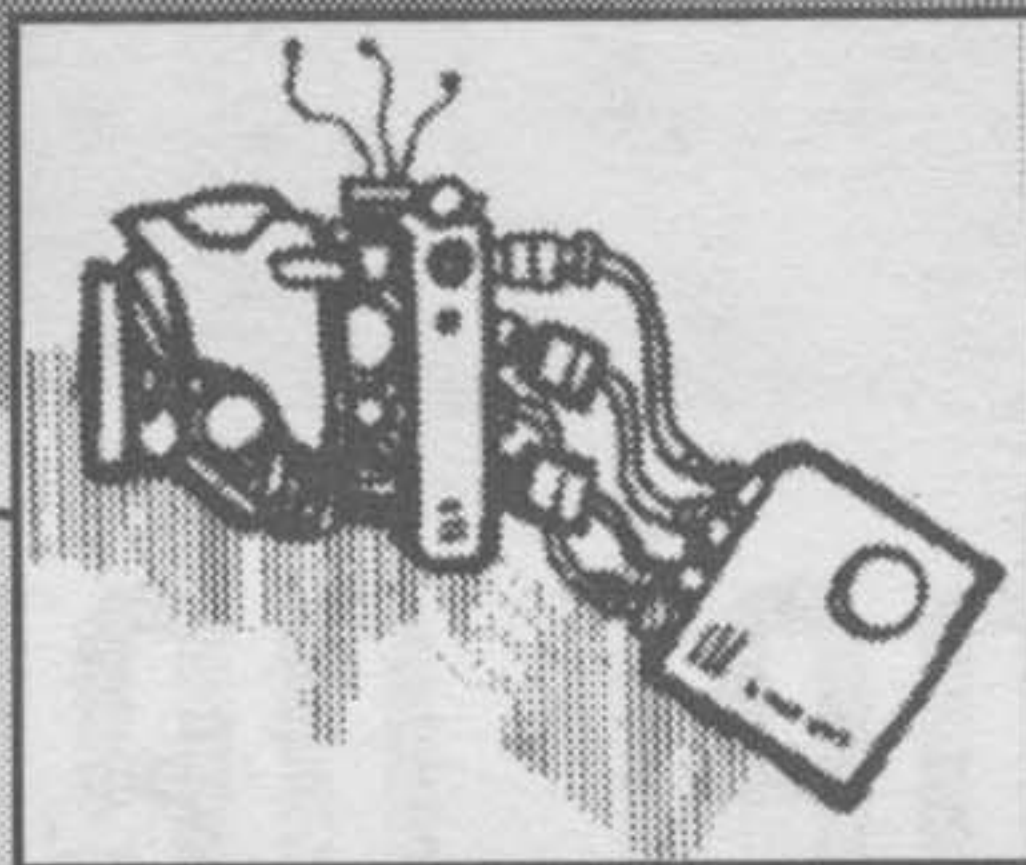
**Ögonskärm** En smart liten sak som övervakar samtliga systems (vare sig dessa installerats av Cybertronic eller moder Natur) status och funktionsgrad och lägger upp informationen på insidan av ögat. Informationen kan omöjligtvis upptäckas av andra,

men användaren kan inte undgå att se den – i full 3D och endera av tio designade färger.

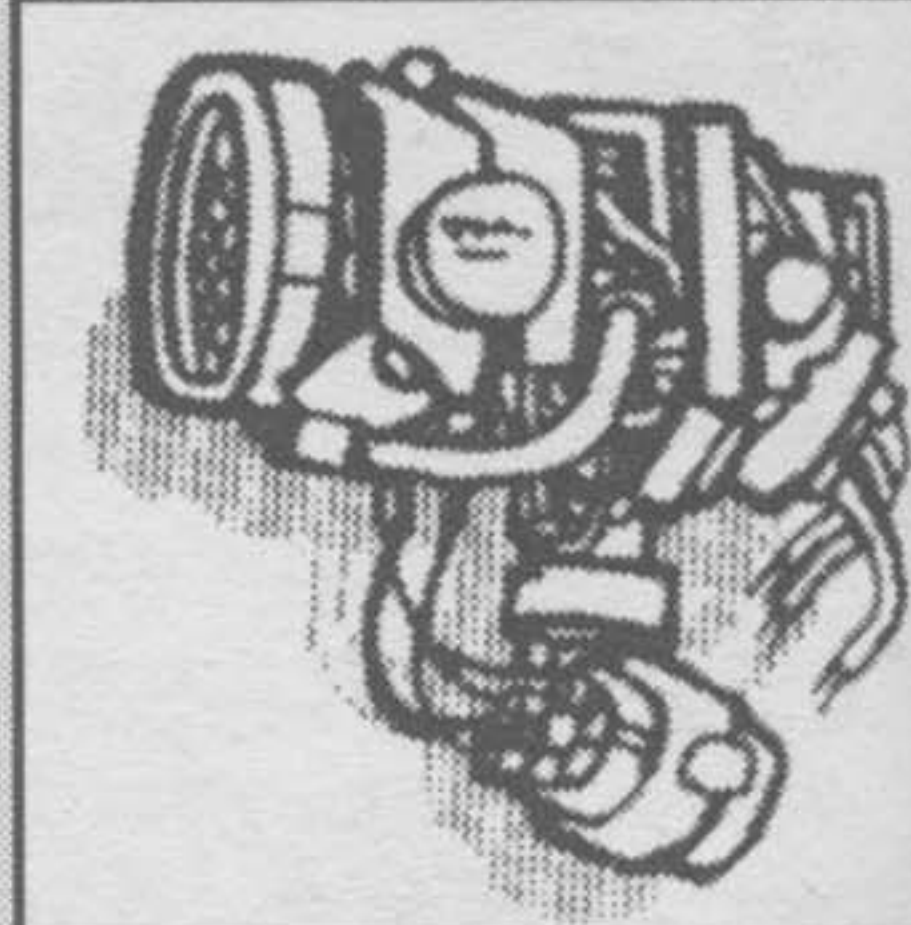


**Rött öga** Det senaste inom optiken är förmågan att se det infraröda spektrat – genom ögonlocken! När implantatet installerats kan användaren se värmesignaturer som exempelvis de varma kroppar sänder ut. Kroppar kan upptäckas genom 15 centimeter tjocka väggar och till och med följa upp till fem minuter gamla fotspår.

En av de främsta fördelarna med detta implantat är att man inte behöver öppna ögonen för att använda det, vilket kan vara av vikt om man låtsas vara medvetslös eller sova. Faktum är att bruket av Rött öga kräver att man håller ögonen stängda. Ögonlockets insida täcks av det material som känner av värmevägarna och ett datachip i näsroten vidarebefordrar informationen till ögonen, som tolkar och vidarebefordrar signalerna till hjärnan.



**Kattöga** Implantatet togs fram för operationer i det fria. Precis som ett Rött öga är verksamt på det infraröda spektrat känner Kattögat av ultraviolett ljus. Förutom UV-sensorerna läggs en även UV-strålkastare in i ögonhålans inre, vilket ger användaren obegränsad synförmåga oavsett ljusnivå, till och med i totalt mörker. Strålkastardelen av systemet är delvis synlig för utomstående i form av en svag glöd från ögonen i mörker, precis som den organiska kattens ögon systemet fått sitt namn från. Detta kan i vissa situationer medföra problem, men systemets fördelar uppväger vanligtvis denna nackdel.



## Kroppsbygge

**K**onstruerandet av bättre kroppar har alltid varit ett av Cybertronics mest framgångsrika utvecklingsområden, av skäl som torde vara uppenbara. Deras nya produktlinje av implantat och modifieringar är lika fullständigt marknadsdominerande som de ursprungliga produkterna. Eftersom Cybertronic föredrar organiska förbättringar framför helt mekaniska ersättningar och förbättringar har man tagit fram ett flertal metoder i enlighet med denna cybernetiska etik.

**Det korta benet före** Med modifieringen kallad "Benjobb" når Cybertronics organiska ersättningsteknik sin etiska ytterlighet. I stället för att stärka eller förbättra benstrukturen med metaller och mikromotorer satsade Cybertronic på det omvända. Genom att kapa 10 till 20% av benens längd och återfästa musklerna på den kortare benstrukturen kan Cybertronics kirurger öka patientens styrka med upp till 40%.

Ett normalt Benjobb gör patienten fem till tio centimeter kortare, men fördelarna överväger med råge nackdelarna. Några rapporter om förlorad rörlighet eller vighet har inte inkommit, fastän ett par dagars lätt disorientering under tillvänjningen tycks vara normalt. Förvirringen beror naturligtvis på att patienten inte vant sig vid sina kortare ben, och samtliga rapporter anger att flertalet patienter är fullt återställda inom 48 timmar.

**Cybernetiska proteser** Fastän Cybertronic vidhåller sin organiska linje har man tagit fram en mindre serie cybernetiska ersättningslemmar. Dessa är designade för att ersätta, inte förbättra, existerande eller förlorade lemmar. Många patienter anger en lätt ökning i styrka, rörlighet och fysisk uthållighet. Från officiella Cybertronic-källor anges att lemmarna är något bättre än sina organiska motsvarigheter, men att detta är tack vare deras struktur och tålighet – inte tack vare några förändringar i designen.

**Stålhud** Bakom utvecklingen av Stålhud ligger en gigantisk forskarinsats. Med syntethudteknik har Cybertronic lyckats skapa en självreparerande syntetisk rustning som läggs under användarens organiska hud. Otroligt nog kan utrustningen faktiskt "läka" sig genom att ta hjälp av kroppens egna reparations-system.

Tidiga versioner av Stålhuden gav användaren ett stelt och livlöst, nästan skyldockeliknande utseende. I dag erbjuder Cybertronics senaste version användaren ett helt normalt utseende, till och med vid en närmare undersökning, med samma ytstruktur och känsla som organisk hud. Användare som dessutom utrustats med Datorhjärna kan avläsa Stålhudens status och initiera reparation långt innan deras chockskadade organiska system skulle nå tillräcklig operationell status.





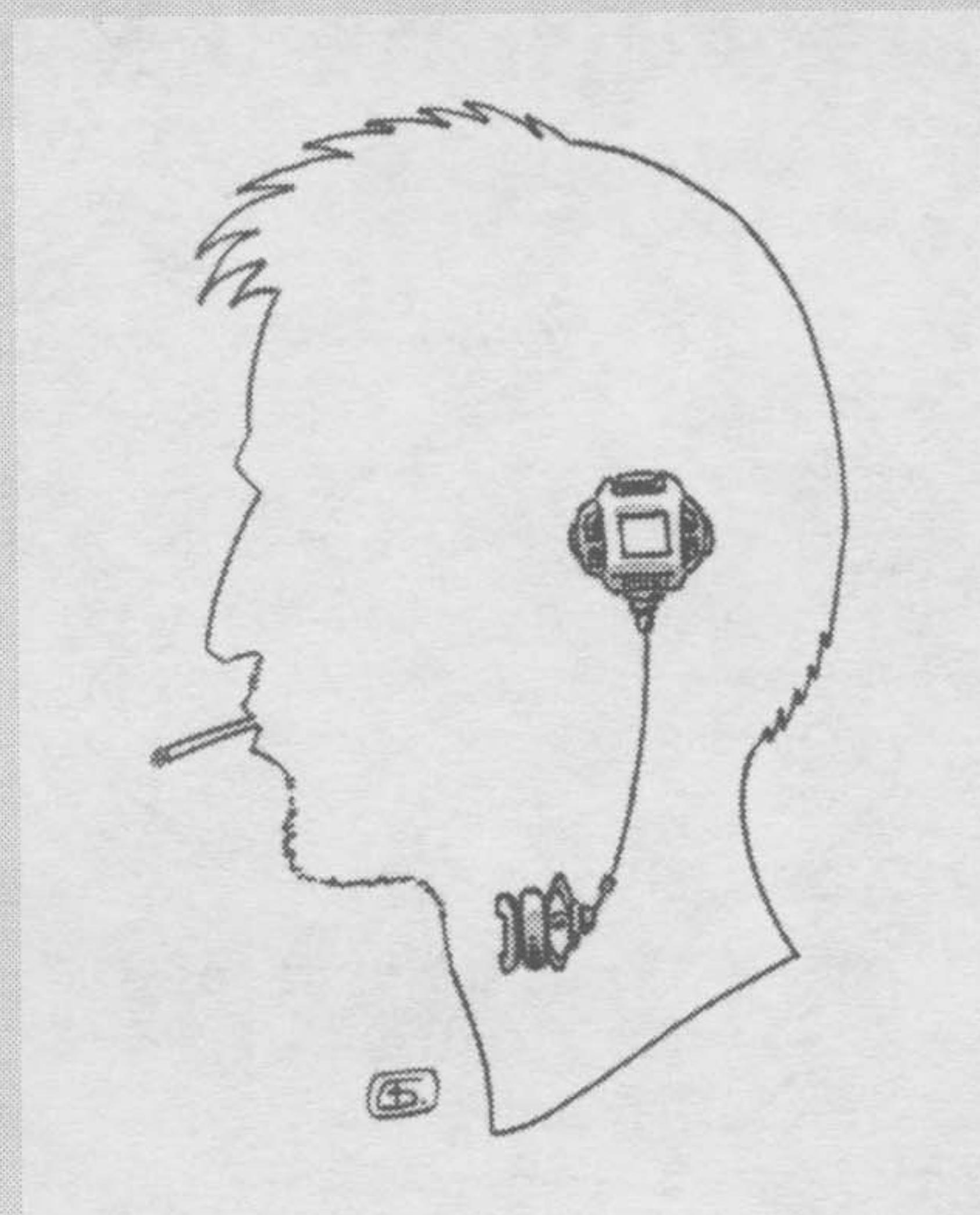
## Trådlös länk

Cybertronic har inte bara tagit fram en samling helt nyskapande produkter utan också lyckats utveckla redan existerande teknik på ett fantastiskt sätt. Deras förbättring av den gamla hederliga telefonen är helt enkelt häpnadsväckande.

Den Trådlösa länken skapar med hjälp av bärarens medfödda organiska system en helt och hållet invärtes trådlös telefon. Ett fint nät av sändar/mottagarenheter implanteras i användarens kranium, medan interna mikrohögtalare säkerställer kristallklar hörsel även under strid. En mikrofon fäst vid användarens

stämband möjliggör nära nog ljudlös kommunikation. En användare som dessutom utrustats med Data-hjärna kan till och med koda och avkoda signalerna och därmed avsevärt försvåra avlyssning.

Mirrormen sägs vara utrustade med såväl Trådlös länk som Data-hjärna, där samtliga anslutits till ett centralt nätverk. Med dess hjälp kan förbandens befäl förse soldaterna med nära nog ögonblicklig feedback och stridskoordinering – grupsamverkan är bokstavligt talat inetsad i soldaternas hjärnor.



## Tin Man

Ingen lista över Cybertronics teknikspäckade produkter skulle vara fullständig utan deras förstklassiga Tin Man, en integrerad rustning som är den absoluta spjutspetsen inom personligt skydd. Rustningen består av en patenterad stållegering som ger ett fantastiskt skydd utan den fruktansvärda tyngd eller skrymmande storlek man kunde vänta sig av en så enorm metalldräkt.

För att helt kunna styra dräkten krävs subreality-receptorer: hydraulsystemet, som möjliggör den enastående rörlighet man förknippar med Tin Man, kräver ständig och ögonblickssnabb feedback från användarens hjärna. Utan subreality-överföringen skulle hydraulmekaniken reagera som om den var fylld med lera, och användaren skulle bli ett lätt mål för fientlig eld. Subreality-systemet gör det möjligt för rustningens hydraulik att reagera snabbare på användarens rörelser än naturen i sin kortsynthet tänkt.



# Den perfekta soldaten

Vad har den välutrustade Chassören under sin kromade eller solbrända hud? Mer sofistikerad teknik än man någonsin kan hoppas hitta i en av Bauhaus' Grizzly-vagnar. Här följer ett prov på vad en välkänd troniker har till sin hjälp här i livet.

## Vince Diamond

Förutom artificiella intelligenser som Kyrassiärer är Cybertronics främste Chassör Vince Diamond en av de dödligaste livsformerna världen känner. Chassörutrustningen står honom bokstavligt talat över näsan.

**Datorhjärna:** Jo, Vince har blivit av med en del av sina grå, men det han fått i stället är bättre och snabbare än han någonsin var. Vid installeringen såg man noga till att inte förstöra hans högre hjärnfunktioner, så han är fortfarande samma gamla taktiska geni.

**Allseende öga-system:** Vince har försetts med hela den visuella sviten: Ögonskärm, Rött öga och Kattöga. Eftersom Vince befinner sig i ett väl upplyst rum använder han sig inte av strålkastarfunktionen, så hans ögon glöder inte som de skulle i den gränd man inte vill möta honom i.

**Benjobb:** Trots att han är lång kan man vid en närmare undersökning se att han kortats något, men eftersom han var 200 cm lång före benjobbet mäter han ändå imponerande 190 cm.

**Cybernetisk arm:** Vince förlorade sin medfödda högra arm under sin sista strid för Bauhaus. Sedan dess har han låtit ersätta den med en artificiell lem som vid en jämförelse får gammeldags knogjärn att framstå som en bukett petunior.



**Stålhud:** Musklerna Vince visar upp har till största delen anskaffats på det gamla hederliga sättet, men Stålhuden ger hans yttre nästan omänskliga proportioner. Ingen barnolja i världen kan få en man att se ut så här!

**Trådlös länk:** Via sin Trådlösa länk står Vince i ständig förbindelse med sina överordnade – de få

som nu är hans överordnade. Detta mäktiga fåtal vill kunna nå honom närhelst de vill, och nu kan de det vare sig han vill eller ej.

**Subreality-receptorer:** Ingen Chassör är komplett utan dem – annars skulle han stå utan tillgång till Cybernet, Cybertronics berömda datasystem, och hur skulle det se ut?

## Slutord

Ovanstående genomgång var bara ett fåtal exempel ur Cybertronics flora av nya teknologiska under. För var dag som går kan vi tack vare deras ansträngningar bli alltmer fulländade och stå väl rustade inför kampen för överlevnad i en våldsam och oförutsägbär värld. Detta är vår främsta gåva till våra efterlevande.

Det är lätt att se hur Cybertronic har lyckats uppnå överlägsenhet genom fulländning. Med hjälp av sin kunskap om den mänskliga kroppen, cybernetik och naturen självt har Cybertronic lyckats fullända *homo sapiens* till en nivå få någonsin vågat drömma om.

Med sitt geni och sin framsynthet har Cybertronic fört oss till nästa nivå i vår evolution. Tack vare megakorpo-

rationens vision kommer vi alla med tiden att i naturens ögon vara jämlikar medan hon kommer att tvingas tjäna oss, i stället för att tvinga oss att tampa med hennes känslökyla. Tack vare Cybertronics framsteg kommer vi att kunna bemästra världen och därigenom också oss själva – och vi kan bevisa att vi är moder naturens rättmätiga arvingar.



# BRÖDRASKAPET FINNS ALLTID FÖR DIG. ALLTID.



**ÄR LIVET SVÅRT?** Väger det moderna samhällets vedermödor tungt på dina skuldror? Känns det av och till omöjligt att skapa en dragligare tillvaro?

**KARDINALEN SÄGER:** "Förtvivla icke, mina barn. Jag kan visa er vägen ut ur det själasvärtande Mörkret och leda er till det välsignade Ljuset. Hörsamma mig, och mitt Brödraskap bjuder er frälsning."

Du kanske känner dig ensam och övergiven, du kanske tror dig stå utan hjälp och att ingen hör dina rop. Men så är det inte. Kardinalen hör allt,

Kardinalen vet allt – och du behöver bara låta hans läror komma in i ditt liv för att äntligen få inre frid.

**TÄNK PÅ ATT** närvara vid mässan i närmaste Katedral eller kapell minst en gång i veckan. Visar det sig omöjligt erbjuder så gott som samtliga radiostationer regelbundna andakter. Var generös i dina gåvor och hjälp oss därigenom i vår eviga strid mot det hotande Mörkret. Och kom till oss om du behöver hjälp eller skulle stöta på tecken på Mörker.

**BRÖDRASKAPET FINNS ALLTID FÖR DIG. ALLTID.**



# KROMBLÄNKANDE DIPLOMATI

## Hur de gamla tungviktarna tänker bemöta den nya konkurrenten

av Anthony Ragan

**T**änk dig att du sitter på din favoritbar eller klubb. Du känner dig som hemma, du är stamgäst, en av de viktiga gästerna som får det bästa bordet, de bästa vinerna och den bästa maten. Du känner de andra stamgästerna och de känner dig, och alla känner ni till "Reglerna", de oskrivna lagar som föreskriver hur ni ska bemöta varandra. Alla får ett visst utrymme vid bordet, och ni vet vem det är som kuperar leken när det blir dags att spela Luna Lo Ball. Resterande bargäster är bara påhäng till någon av er stamgäster, och de följer era regler, sitter där ni säger åt dem att sitta och gör vad som krävs för att hålla er på gott humör. Visst grälar du och de andra stamgästerna ibland, av och till går det till och med så långt som till regelrätta slagsmål, men sedan en längre tid har situationen varit ganska stabil och ni är på det stora hela nöjda. Tillvaron är lugn, skön och förutsägbar.

Men plötsligt en dag kliver utan förvarning en ny kille helt fräckt in direkt från gatan, drar fram en stol

till bordet, håller upp åt sig ur din flaska och säger att han vill sitta med i spelet. Just som du ska till att ge honom en rejäl örfil upptäcker du att några av dina ja-sägare, folk du har litat på i åratal, står bakom den nye killen. Och det är inte bara några av de dina som lämnat dig: samtliga stammisar har förlorat folk till nykomlingen. Du vänder dig till bartendern för att få ordning på situationen, men han ler bara skamset, stoppar ner den stora högen Kardinalsmarker nykomlingen gett honom och säger: "Låt honom sitta med. Han är en av er nu."

I likhet med scenen på vår imaginära bar har megakorporationerna som i århundraden styrt solsystemet tvingats leva med en ny kraft: Cybertronic. På några korta timmar lyckades de okända hjärnorna bakom Cybertronic ta kontrollen över tillgångar i solsystemets alla hörn, vilket kostade de gamla megakorporationerna hundratals miljarder marker. Vad värre var för Bauhaus, Capitol, Imperial och Mishima var att tusen-

tals av deras bästa anställda och deras familjer gick över till Cybertronic utan att visa minsta lojalitet mot sina gamla arbetsgivare. På några få år lyckades Cybertronic nästan växa ikapp Imperial och tog plats inom Kartellen som den femte megakorporationen.

Och hur reagerade de gamle – med hat och krig? Slog de sig samman för att straffa den fräcke uppkomlingen? Ja, Imperial gjorde det, men i sann megakorporationsanda såg de övriga sina egna hus först. Man lät Imperial ta stötarna medan man ingick egna överenskommelser med den nye cyborgerna och glömde allt vad moral hette i sin jakt på profit.

Det är vad denna artikel avhandlar: kromblänkande diplomati, hur var och en av de gamla megakorporationerna planerar att handskas med Fenomenet Cybertronic. Följ med *Lunas Röst* på en guidad tur genom solsystemets högsta politiska sfärer och läs varför samtliga megakorporationer en dag kan bli ett dotterföretag till Cybertronic.





## MishimaDoktrinen: Söndra och dö?

**I**nför mänskligheten i stort visar Mishima upp ett kraftfullt yttre. Från sitt residens i Luna City härskar Storfurste Mishima, Tusen Solars Kejsare och Eldens Prins, över enorma tillgångar på Mercurius, Mars, Venus och Luna. Med ett hov om tiotusen personer och sina ettusen fanatiska Hatamoto-livvakter styr han megakorporationens relationer med Kartellens övriga medlemmar medan hans lojala arvingar bevakar familjens intressen på de andra tre planeterna. Till och med Kardinalen rådfrågar honom. Med sin urgamla makt och ära står Storfursten och Mishima redo för vilka utmaningar Cybertronic än kan komma med.

Sanningen är dock den att Mishimas fasad inte är mer än just en mask med stora brister när det gäller att möta den kalla logiken hos Cybertronics hjärntrust. Storfursten är en gammal galjonsfigur de övriga megakorporationernas representanter

skrattar åt – bakom hans rygg. "Jag antar att han har ceremoniella funktioner att fylla", sade en Imperial-byråkrat mot löfte att få förbli anonym, "med alla viktiga affärer i Longshore, om ni förstår vad jag menar." Storfursten styr bara sin hovstat, medan den verkliga makten ligger hos hans barn, Arvfurstarna Moya av Mercurius och Maru av Venus samt Arvfurstinna Mariko av Mars. Trots att Arvfurste Moya är äldst av de tre och därmed tekniskt sett deras ledare lägger de lika stor energi på att konspirera mot varandra som att bevaka företagets intressen. Det är dessa sprickor i Mishima-strukturen som kullkastar alla försök till enad front gentemot Cybertronic.

Till att börja med kan man helt avskriva Storfursten – Cybertronic har redan gjort det. Cybertronics representanter vid Kartellen agerar nästan som om de hade fått direkta order att ignorera samtliga mishimaner med anknytning till residenset. Det var denna policy av medvetet ignorering som ledde till det Mishima kallar "Den

beklagansvärda incidenten" vid förra årets Kartellkonferens om reklam, "Själ och Hjärta". En företagsledare och före detta Hatamoto tog illa upp när en Cybertronic-manager vägrade att stå upp vid en skål för Storfursten, utan verkade mer intresserad av sitt glas Tronic Tonic Water. Eldöppnandet föranledde ett räddningsingripande från Cybertronics Chassörer vilket snarare resulterade i total förintelse av konferenslokalen. Mishima tvingades stå för reparationerna.

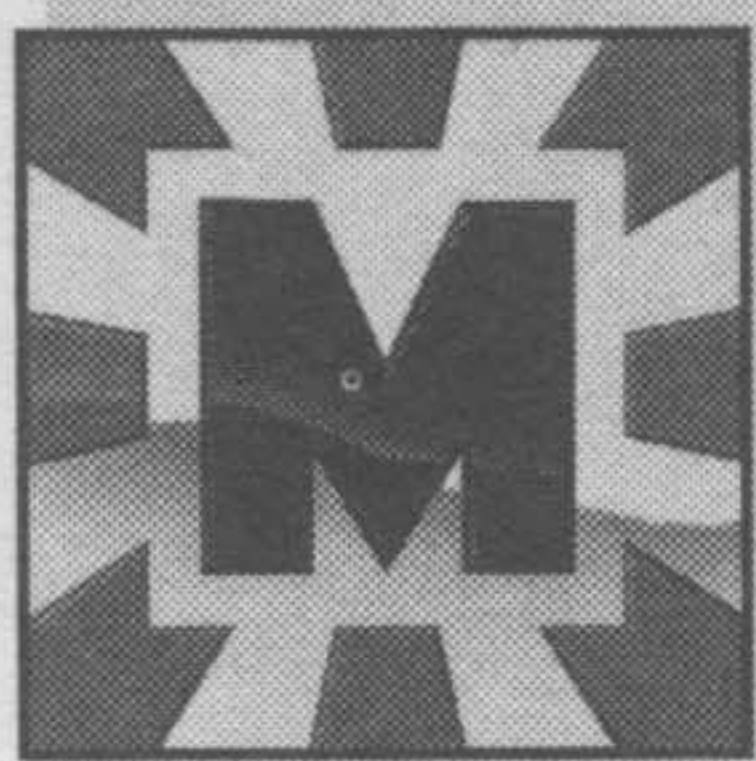
Residenset är för sin del mer intresserat av att återta kontrollen över Mishima och därmed äran i sina anställdas ögon, än att möta något hot från Cybertronic. Med tanke på den av allt att döma nära relationen mellan Storfursten och Kardinal Durand och residensets behov av Brödraskapets stöd, kommer det inte som en överraskning att residenset följer Kardinalens policy gentemot Cybertronic – såväl officiellt som inofficiellt.

Det är inte heller förvånande att splittringen inom Mishima lett till



en splittrad policy gentemot Cybertronic. Den mäktigaste av arvtagarna är Arvfurste Moya, Jordens Prins. Han bekymrar sig dock mer över sina syskons planer på Venus och Mars, samt Imperials övertagande av Fukido, än om Cybertronic. Det var också därför han endast hade formella invändningar mot att Capitol leasade ut delar av sina kontorsutrymmen i Fukido till Cybertronic.

Faktum är att källor inom Mishima har avslöjat för *Lunas Röst* att Arvfurste Moya hyser en viss beundran för den lojalitet Cybertronic-anställda visar sin arbetsgivare. Tydligen hoppas han att Cybertronics närvaro i Fukido ska



ha en störande inverkan på Imperial. Rykten gör också gällande att man inlett hemliga förhandlingar om att förse Cybertronic

med billiga merkuriska resurser mot att få använda tunga Chassör och Kyrassiär-enheter i vad som

kan vara ett mishimanskt försök att avsluta Imperials leasingkontrakt i förtid. Men vem ska få Cybertronic-trupperna att ge sig av igen, säger samma mishimanska källor oroligt, när de en gång anlönt? Sannerligen inte de lätt beväpnade och bepansrade Mishima-trupperna, som inte har utrustning nog att ens ge sig på en grupp Attila-enheter.

De två yngre Arvfurstarnas policy gentemot Cybertronic är enkla: Cybertronic är inte ett hot utan en tillgång i kampen mot Moya och varandra. Obekräftade uppgifter gör också gällande att båda två för hemliga förhandlingar med Cybertronic om att få tillgång till den teknologi som krävs för att själva bilda små grupper av cybernetiska soldater modellerade efter Cybertronics Chassörer. I gengäld försäkrar man Cybertronic neutralitet under megakorporationens operationer mot Imperial-anläggningar på Venus och Mars. Detta kan vara en förklaring till att mishimansk polis i

Arvfurste Marus tjänst varit minst sagt långsamma i sitt utredande av lönnmordet på Keith Alexander Axelthorpe, en Imperial-advokat som gjort sig känd för att i en mängd domstolar ha bekämpat Cybertronic.

Dessa hemliga förhandlingar är dock inte alldeles riskfria. Inkvisitionen har mullrat om cyberteknologins förföriska locktoner och har antytt att ett mer djuplodande sökande efter eventuellt Kätteri bland mishimaner på Venus och Mars vore på sin plats. Mishimanska forskare som känner till Offenhauerteorin ifrågasätter den fortsatta lojaliteten hos Mishima-trupper som försetts med Cybertronic-implantat. Vana observatörer menar att Mishima är på god väg att slitas sönder av sina inre stridigheter, och man undrar om inte dess affärer med Cybertronic gör att den yngsta megakorporationen därmed står bäst till för att plocka åt sig bland spillrorna.

”Capitols affärer är just affärer.” ”Krig är dåligt för affärerna.” ”Fred innebär profit.” ”Tolerans, flexibilitet och anpassningsförmåga.” Dessa är några av de talesätt man oftast kan höra i maktens korridorer i San Dorado, Capitols huvudstad. Oavsett om man befinner sig i Presidentpalatsets Röda rum, styrelserummen i Eleven Towers eller Pyramidens stridsledningscentral strävar det mäktiga Capitol efter att erbjuda sina medborgare de bästa varorna till de bästa priserna. Eftersom så mycket av det medborgarna frågar efter kommer från de övriga megakorporationerna måste det centrala temat i Capitols diplomati bli ”leva och låta leva”. Detta inkluderar Cybertronic.



Capitol drabbades inte av några större förluster vid Cybertronics födelse, tvärtom förlorade man minst av alla megakorporationer – både vad gäller anläggningar och personal. Faktum är att Capitol öppet hyser respekt för Cybertronics förmåga att från ingenting

nå fram till medlemskap i korporationsklubbens innersta krets. Självförbättring har alltid varit populärt bland capitolier. ”Man måste faktiskt erkänna att folk älskar vinnare”, säger Craig Horning, marknadsföringschef hos Universal Motion Pictures, ”och Cybertronic-storyn är en vinnarens story. Vi har faktiskt just börjat filma ett drama baserat på grundandet av Cybertronic med Jack Slade och Liza Bergman i huvudrollerna – *Corpbusters*.”

Capitol är också känt för sin snabbhet att försvara sig mot alla hot utifrån, hur fredliga företags övriga aktiviteter än är. Oavsett om det gällt Gravesendhalvön på Venus mot Bauhaus, Mars’ södra delar mot Mishima och Imperial eller Saladins Citadell har Capitols AFC lett av Free Marines aldrig dragit sig för att stå upp för megakorporationens rättigheter. Faktum är att de analytiker *Lunas Röst* talat med har föreslagit att Capitols gamla antipati mot Imperial, som går tillbaka till Imperials intervention mot Strike Force Saladin, kan vara en viktig faktor i Capitols vänligt sinnade neutrali-

tet gentemot Cybertronic. ”Efter-som Imperial hatar Cybertronic ser Capitol det som en chans att irritera Hennes Högvördighet”, menar Henryk Kissiman, specialist på interkorporationella relationer vid Luna Citys Fria Universitet.

Capitoliernas beundran av Cybertronic har lett till många teorier angående dess enastående framgång. Mest välkänt av dessa är ”Sullivansyndromet”, döpt efter sin upphovsman, den kände stridspsykologen Simon Sullivan. I korta ordalag går hans teori ut på att avhoppare till Cybertronic har drabbats av en sinnessjukdom som tvingar dem att avsäga sig sina tidigare liv och helt underkasta sig företags vilja. Fastän få inom den akademiska världen tog honom på allvar uppmärksammades han av allmänheten då han försvarade sin tes i ett otal radio- och TV-program. Kontroversen dog dock snart ut med dr. Sullivan som vid endast 28 års ålder dog i en hjärtattack.

Men i ett scoop för *Lunas Röst* har våra reportrar avslöjat att dr. Sullivan aldrig dog, utan själv



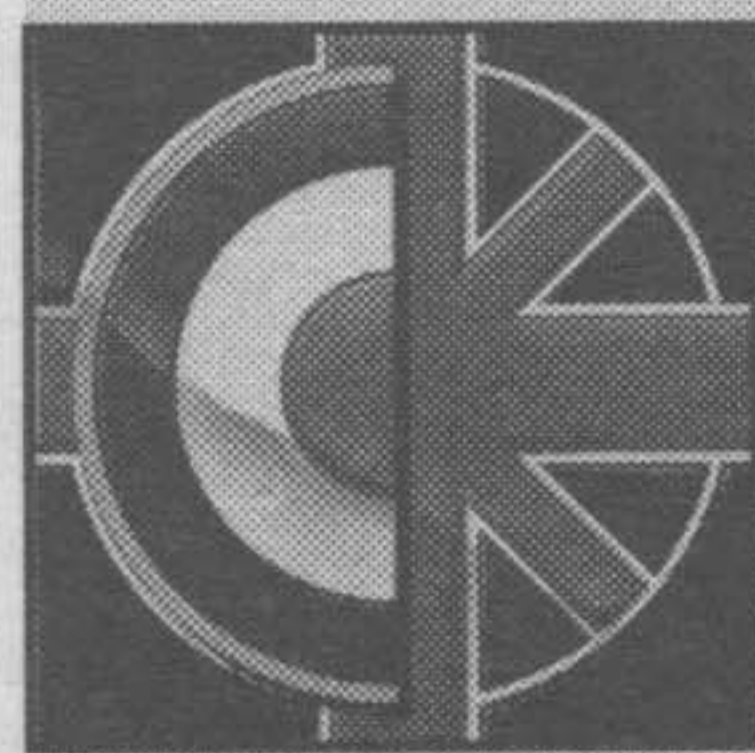
hoppade av till Cybertronic – uppenbarligen ett offer för det syndrom han gett sitt namn. Våra källor har bekräftat att han arbetar för Cybertronic på okänd plats, kanske i Cyberopolis, megakorporationens slutna stad på Mars. Vad han arbetar med är inte känt, men vissa uppgifter tyder på att Capitols underrättelsetjänst arbetar på att avslöja detta.



Att Capitol upprätthåller vänskapliga relationer med Cybertronic innebär dock inte att man inte vill åt det Cybertronic har. Till skillnad från Imperial och de andra megakorporationerna har Capitol dock alltid genomfört sina övertaganden med fredliga

Som enda megakorporation har Imperial förblivit fientlig gentemot Cybertronic alltsedan Grundandets Dag. Och nog gjorde de stora förluster när den nya megakorporationen föddes. Tillgångar värda miljarder Kardinalsmarker övergick inom ett dygn i Cybertronics ägo, däribland gruvanläggningar i asteroidbältet som varit i klanernas händer sedan tiden innan Imperial självt bildades. Ännu värre var avhoppet från så gott som hela klanen St. John-Ross, på vars mark på Luna Högkvarteret uppfördes. Det anses än i dag som ett grovt etiketsbrott att ens nämna klanens namn i bättre sällskap.

Detta förklarar dock inte Imperials outplånliga hat mot allt vad Cybertronic heter. De andra megakorporationerna drabbas av och till av svåra förluster, men låter sällan detta stå i vägen för lönsamma affärer med sina forna fiender. Samtidigt som Capitols Free Marines strider med Mishima om kontrollen över Mars'



södra hemisfär bedriver man ytterst lönsam handel med megakorporationen på Merkurius. Imperial själva gör affärer med Bauhaus, trots att de nyligen drabbade samman i våldsamma strider om några nya Imperial-

medel. "En sönderskjuten anläggning ger ingen vinst", säger Stephen Camper, Capitols högste PR-man på Luna. Cybertronics snabba frammarsch och effektiviteten hos dess anställda pekar på att företaget är ytterst vinstgivande och därmed står högt på Capitols önskelista vad gäller nytillskott till aktieportföljen. Detta har fått till följd att finansgenierna inom DEPICOR och DEFEI, Capitols departement för externa relationer respektive industriella och ekonomiska frågor, under sena nätter räknar på om Capitol har medel nog för att köpa Cybertronic-tillgångar eller till och med hela Cybertronic.

Alla Capitols ledare är dock inte beredda på ett sådant övertagande. *Lunas Röst* har fått veta att

bosättningar i Landhaus-bäckenet på Venus.

Men mot Cybertronic vidmakt håller Imperial sin policy om totalt embargo: ingen som helst handel. Varför?

Svaret ligger i Imperials andra eviga kamp: kriget mot den Mörka Legionen. Imperial omfattar öppet teorin att Cybertronics framgång förklaras med att megakorporationen är en bulvan för Mörkets Apostlar. Imperial-tjänstemän gör också gällande att Inkquisitionens oförmåga att hitta minsta tecken på Mörkerinflenser hos Cybertronic-anställda inte kan tas som tecken på deras renhet. Man hävdar i stället att det är ett nytt mönster i den Mörka Symmetrin, ett man ännu inte lyckats förstå och avslöja. "Se på deras förbannade utrustning", säger pensionerade översten inom Wolfbane Commandos, Alfred Nunez-MacGuire. "Det står ju 'Made in Nero' över alltihop. Visst glänser rustningarna av krom, men jag har dödat tillräckligt många Mörka Legionärer för att känna igen nekroteknologi när jag ser den."

Det är inte bara de Cybertronic-anställdas cyberteknologi Imperial-folket hatar, de stöts också av den kyliga företagsanda som gör att den enskildes vilja helt går upp i kollektivets. "Det är vad de nu gör för att gå samman med sin

högt uppsatta Capitol-managers, särskilt inom Pyramidens militärindustriella komplex, hyser allvarliga tvivel vad gäller lojaliteten hos de Cybertronic-anställda som eventuellt övertas av Capitol. Anonyma källor har sagt att bristen på uppgifter om vilka som ingår i Cybertronics styrelse gör dem oroad för att Capitol isåfall skulle överta en mängd nya anställda och företagsledare som i själva verket var lojala mot någon okänd grupp utanför Capitol. Man fruktar att sökandet efter profit kan leda till att Capitol en dag övertas av just det företag man själv tagit över. Dessa farhågor är dock endast en tunn stämning i den kör inom DEPICOR som i övrigt ropar på affärer, affärer, affärer.

cybernetik som är ond", mullrar Highlander-sergeanten Rory Oakenfist. "Visst blir de snabbare och tåligare, men det suger själen ur dem. De saknar initiativförmåga, agerar bara enligt förprogrammerade order. De är inte människor, de är maskiner!"

## För och mot

Diskussionen huruvida Cybertronic är bra för mänskligheten eller bara ännu ett av ondskans ansikte har pågått ända sedan Grundandets Dag. Det är inte lätt att hålla sig utanför alla kontroverser som omger Cybertronic, men ett litet fåtal har lyckats. Så här tycks det dock som om alla ställer sig till megakorporationen:

### För

Bauhaus  
Arvfurstinna Mariko  
Arvfurste Maru

### Mot

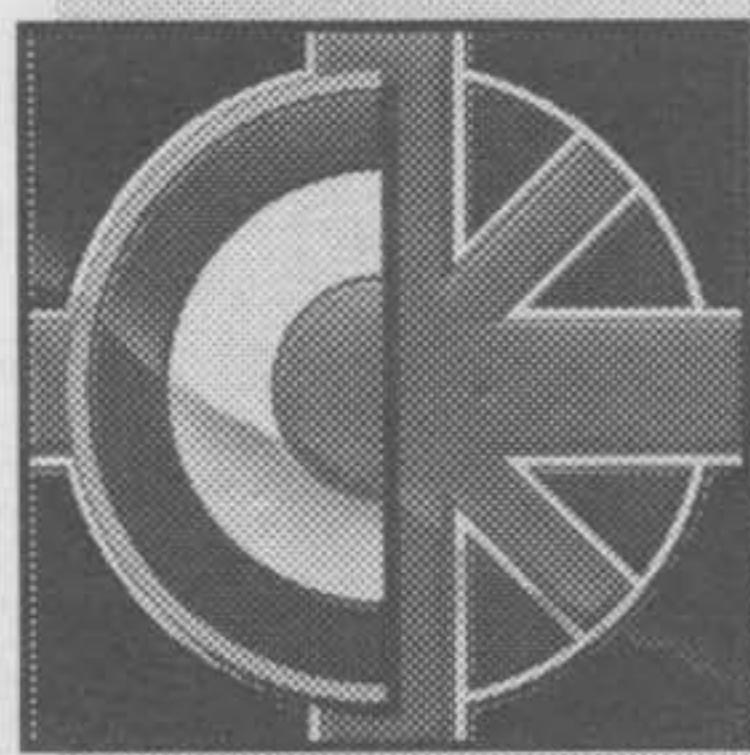
Brödrskapet  
Mörka Legionen  
Imperial  
Storfurste Mishima

### Neutrala

Capitol  
Kartellen  
Arvfurste Moya



Imperials policy gentemot Cybertronic inskränker sig inte till vägran att göra affärer. Högvördighetens familj och Imperials klaner har alltid sett erövring som ett legitimt sätt att expandera: de planlägger sina nya bosättningar som militära operationer. Gentemot Cybertronic hade denna policy gått så långt att det numera utkämpas ett hemligt krig som är nästan lika intensivt som det mot den Mörka Legionen. Och för Imperial är fienden densamma, med den enda skillnaden att det är mer lönsamt att erövra en Cybertronic-anläggning. Alldeles nyligen genomfördes en överraskningsattack mot Cybertronics CyberChem-anläggning på mark som leasats av Capitol på Venus' Gravesendhalvö. Sedan man erövrat anläggningen avskedade Imperial samtliga Cybertronic-anställda och skeppade in eget folk. I dag säljer de fabriksprodukter billigare än Cybertronic gjorde.



än Cybertronic gjorde.

Ibland har Imperial dock varit så ivriga att genomföra sin kon-

frontationspolitik att SWI kunnat knäppa dem på näsan. *Röstens* minnesgoda läsare tänker förmodligen redan på den märkliga attacken mot oljeraffinaderiet i Demimonde på Lunas mörka sida tidigare i år, en anläggning vars ägarförhållande var oklart. Enligt *Röstens* källor var det Hennes Högvördighets flygvapen som fast övertygade om Cybertronic ägde raffinaderiet förstörde anläggningen. De hade rätt angående ägarförhållandet – bortsett från att Cybertronic några dagar före attacken i hemlighet sålde raffinaderiet till Arvfurste Moya. Källorna gör vidare gällande att det endast var tack vare intensiva ansträngningar från Imperials ministerium för externa relationer och en personlig ursäkt från Hennes Högvördighet själv som förhindrade att öppet krig bröt ut mellan Imperial och Mishima.

ISC, Imperials Security Command, har en egen policy gentemot Cybertronic som med nödvändighet är hemlig. ISC-5, den legendariska spionorganisationen, sägs lägga lika stor vikt vid operationer mot Cybertronic som mot den Mörka Legionen. Dess agen-

ter spårar upp, identifierar och avslöjar Cybertronic-spioner inom andra megakorporationer och avslöjar mindre frilansarföretag som bulvaner för Cybertronic. Man bedriver aktiv spaning mot Cybertronics anläggningar och tillgångar, och letar lika mycket efter tecken på inflytande från den Mörka Symmetrin som mer vardagliga företagshemligheter. De har på grund av de Cybertronic-anställdas nästan onaturliga lojalitet dock inte haft någon större framgång på detta område. Den vice ordförande för ett Cybertronic-ägt företag som nyligen erkänt sig bedriva spioneri för Imperials räkning visar tydligt vilka svårigheter ISC står inför när det gäller att infiltrera Cybertronic.

Lönnmord och terrorism är Imperials sista redskap i kampen mot Cybertronic. Samtliga Imperial-tjänstemän *Lunas Röst* kontaktat förnekar det kategoriskt, men mot löfte att få förbli anonyma bekräftar man vad allt tycks peka på: de bombattentat mot Cybertronic-kontor och lönnmord på megakorporationens ledare är inte terroristers dåd utan en kampanj där ISC-5 dirigerar inhyrda

agenter. I enlighet med Imperial-doktrinen är sambanden mellan Imperial och dess frilansagenter alltid vaga och lätta att förneka.

Den som studerat megakorporationernas diplomati kan inte annat än att fråga sig vad Imperials klaner har vunnit på sin oförsonliga attityd. Med det ständiga hotet från den Mörka Legionen och inför ansträngda relationer med de övriga megakorporationerna står Imperial inför ett Cybertronic som växer sig allt större och starkare för var dag som går. Trots att man ser det som sin plikt att fortsätta vad man bara uppfattar som en annan del i kampen mot Mörkret kan derashängivenhet komma att kosta dem det slutgiltiga priset.





Fastän Kartellen inte är en megakorporation fungerar den ändå som en mäktig och oberoende kraft i den diplomatiska världen. Dess medarbetare består visserligen av delegationer från de skilda megakorporationerna, men agerar ändå ofta på egen hand i såväl den egna korporationens som hela Kartellens intresse. Organisationens säkerhetsråd för också befälet över elitstyrkan Doomtroopers, en militär styrka som trots att den har till uppgift att bekämpa den Mörka Legionen kan lägga imponerande kraft bakom Kartellen i dess relationer med medlemskorporationerna.

Kartellens närmaste relationer till Cybertronic går via just Doomtroopers. Till tonerna av ljudliga offentliga proklamationer har



Cybertronic helhjärtat tagit värvning i kampen mot den Mörka Legionen, fastän hånfulla burop mött dem från Imperial-håll.

Megakorporationen har villigt svarat upp till säkerhetsrådets begäran om truppstyrkor och man

har sänt ut ett stort antal Chassörer och Kyrassiär-enheter i Kartellens tjänst. Detta är inte bara till fördel för Kartellen som får tillgång till förstklassiga trupper – Cybertronic har å sin sida skördat enorma PR-framgångar genom att låta sina trupper ses stå sida vid sida med de mer välkända Free Marines och Venusian Rangers. (Inofficiellt har Säkerhetsrådet en policy som inte tillåter att Cybertronic-styrkor placeras där det redan finns Imperialstyrkor. Detta för att ta hänsyn till "truppsamverkan och moral".)

Cybertronics dotterföretag inom underhållningsindustrin producerar regelbundet journalfilmer och TV-program som visar upp Cybertronics Doomtroopers i strid.

Inom själva Kartellens byråer och avdelningar är Cybertronics inflytande mer subtilt, om än fortfarande kraftfullt. De övriga megakorporationernas delegationer, möjligen med undantag för de mer moderata Bauhaus, håller de ständigt leende och effektiva Cybertronic-delegaterna på armslängds avstånd och ser till att inte ha med dem att göra annat än om

de måste. Tronikerna står ytterst sällan med på gästlistorna vid Kartellens sociala samkväm. Cybertronic har uppenbarligen ytterst lite att säga till om i samarbetsrådet och de olika administrativa organen, men truppsändningarna till Doomtroopers gör dem till en stark röst i det allt annat överskuggande säkerhetsrådet. Ett illavarslande tecken sägs enligt Cybertronic-fientliga källor inom Kartellen vara att många av Bauhaus' initiativ egentligen formulerats av Cybertronic.

Samma källor avslöjade för *Lunas Röst* att långt ifrån alla Kartellens styrelseledamöter hyser tilltro till Cybertronics försäkringar om lojalitet gentemot Kartellen och dess kamp mot den Mörka Legionen. Det har upprepade gånger rapporterats om hemliga förfrågningar från BII, Bureau of Internal Investigations, angående möjligheten att Cybertronic försöker omvända Kartell-tjänstemän. Samtidigt som Kartellen ser Cybertronic som en högt värderad allierad i kampen mot den Mörka Legionen, tycks man alltså vara beredd på en dolkstöt i ryggen.

## Cybertronics hotbild

Visst, inför Cybertronic darrar alla i sina rustningar, men hur ser tronikerna själva på konkurrenterna? Det följande snappades upp bland en samling nya PM som flöt omkring på ett av Cybertronics dotterföretags kontor (folket på Högkvarteret strimlar alltid sina dokument). Ni kanske skönjer ett mönster?

| Grupp    | Bedömning  |
|----------|--|
| Capitol  | Liberal attityd tjänar Cybertronics syften. Antipati mot Imperial kan innebära kortvarig vänskap. Generellt sett ovillig att bruka våld mot Cybertronic. Inget egentligt hot.  |
| Bauhaus  | Cybertronics ursprungskorporation. Kan spela på hembyggarnas stolthet över allt de har/haft del i. Ej fientliga, nästan beundrande. Inget egentligt hot.   |
| Imperial | Fientliga, men lätthanterade. Fraktionistisk natur hos klanerna bäddar för underblåsande av inbördes strider. Cybertronics påstådda tjänst under Mörkets Sjal kan användas emot dem. Inget egentligt hot, trots det ekonomiska embargot. |

### Mishima

Arvfurstarna upptagna med inbördes strider. Var och en för sig kan de till och med manipuleras till att för kortare perioder agera som Cybertronics allierade. Inget egentligt hot.

### Kartellen

Tandlös förutom Doomtroopers, varav vilka nära en femtedel består av våra egna. Ingen som helst ekonomisk makt. Inget egentligt hot.

### Brödrskapet

Kardinalens är trots sin enorma politiska makt ovillig att fördöma så många människor på en gång av fruktan för att starta ett inbördeskrig som skulle blotta mänskligheten för den Mörka Legionen. Inget egentligt hot utan hållbara bevis på samband Cybertronic - den Mörka Legionen.

### Mörka Legionen

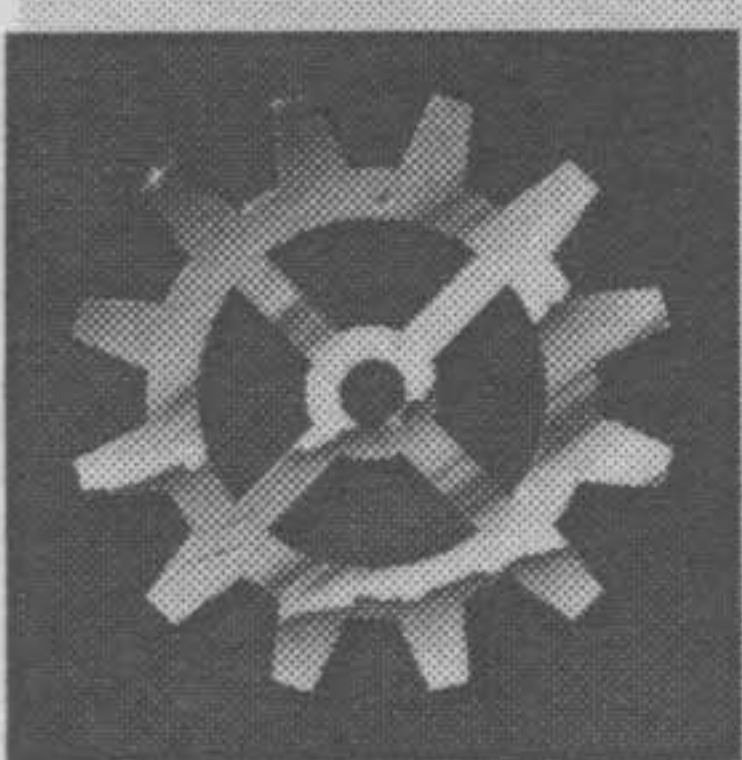
Cybertronics teknologi och personal är immuna mot den Mörka Legionens inflytande. Cybertronic kan inte förvridas. Så när som på en total och koordinerad attack från samtliga Apostlar, inget egentligt hot.



## Bauhaus: vit flagg inför överlägsen kvalitet?

Det råder inte minsta tvivel om att Bauhaus led förvånansvärt stora förluster i och med bildandet av Cybertronic. Många värdefulla tillgångar stals på laglig väg av tronikerna – som dessutom lockade till sig fler nya anställda från Bauhaus än från någon annan megakorporation. Denna kunskapsflykt har fram till denna dag fortsatt på en sådan nivå att Bauhaus-företagare aktivt söker anställning inom Cybertronic, ett fenomen man tidigare nästan inte ens hört talas om.

När det gäller relationerna till Cybertronic står Bauhaus trots detta i förvånande kontrast till Imperial. Medan Imperials åsikter sträcker sig från tyst förakt till uttalat hat hyser Bauhaus-folk i allmänhet stor respekt för Cybertronic och dess framgångar, och relationen megakorporationerna emellan är nästan vänskapliga. Faktum är att enligt en nyligen genomförd undersökning som genomfördes av Capitols InfiniNet nyhetsservice visade sig så många som 78% av de tillfrågade att



erbjudande om anställning inom Cybertronic var tecken på stor framgång, trots att detta innebar att man måste lämna Bauhaus. Man beundrar också Cybertronics förpliktelse att till varje pris erbjuda förstklassiga produk-

ter, en företagspolicy som speglar hembyggarnas egen.

Bauhaus arbetar därför enligt en mycket rättfram policy grundad på samverkan och handel med den yngre megakorporationen. Cybertronic förser Bauhaus-företagen med förstklassiga produkter medan Bauhaus är Cybertronics största enskilda råvaruleverantör. Bauhaus agerar dessutom bulvan åt Cybertronic inom Kartellen och för ofta fram kompanjonens förslag som sina egna, eftersom de med största säkerhet skulle röstas ned av de övriga megakorporationerna om Cybertronic hade presenterat dem som sina.

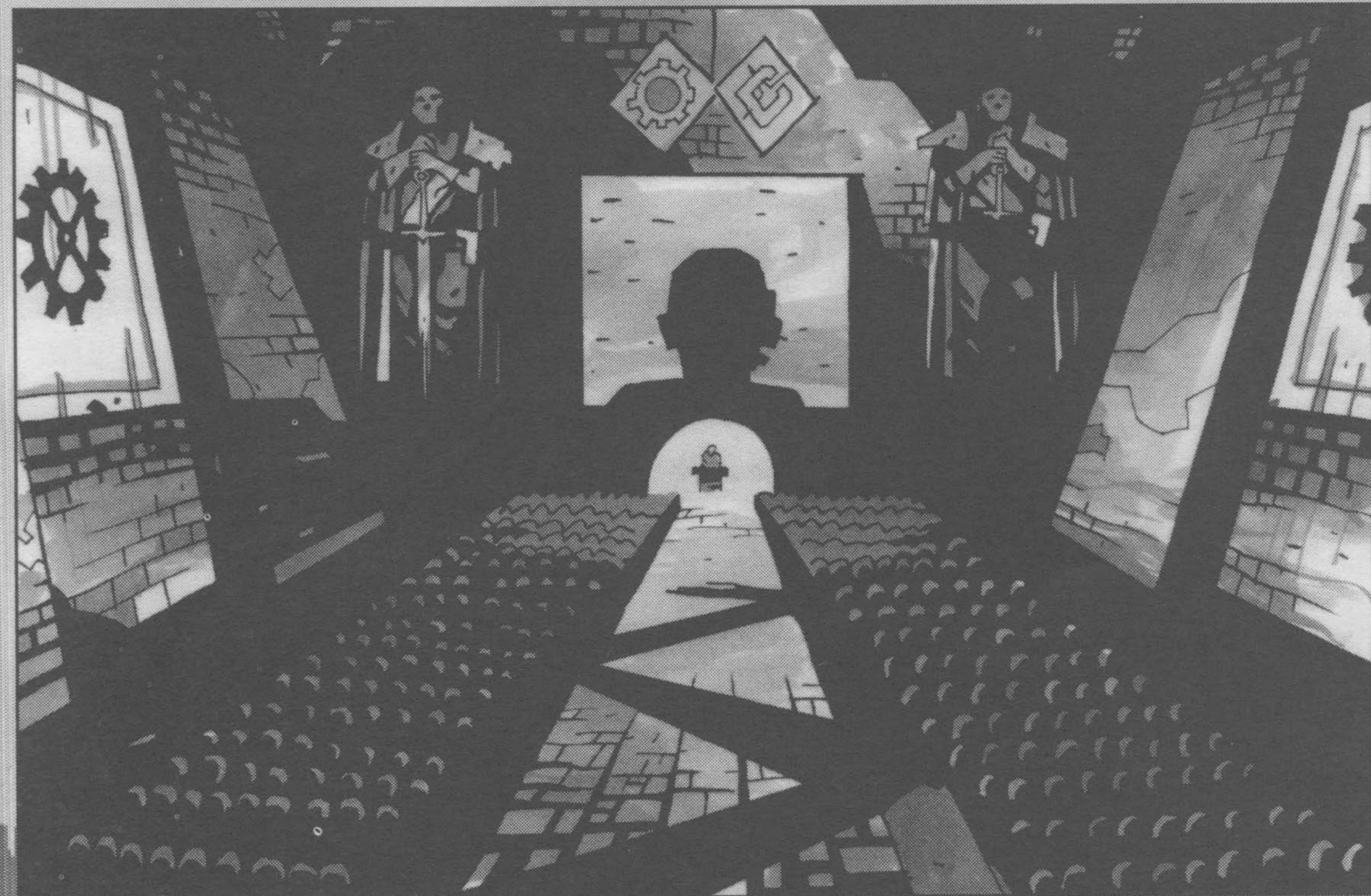
Denna *Kooperativ-Politik* innebär en mängd fördelar för Bauhaus: först och främst högteknologiska komponenter från Cybertronic som när de lagts till Bauhaus' produkter ger dem en kvalitativ fördel i konkurrensen med de många gånger större partierna Capitol- och Mishima-produkter. Dessutom får man särskilt förmånliga erbjudanden när man vill investera i Cybertronic-företag, vilket gör att man kan ta hem en del av Cybertronics vinst till Heimburg. Slutligen gör man ingen hemlighet av sin önskan att få reda på hur Cybertronic lyckats så över all förväntan med sina cybernetiska implantat. Man hoppas att de egna vetenskapsmännens samarbete med Cybertronic

forskare ska leda till att denna dröm en dag kan infrias. Hittills har hembyggarnas katastrofala misslyckande med drogen "Tikker (Monosodiummörtobensaliu-mamononitrite-3)" visat hur långt Bauhaus har kvar.

Förtroliga samtal mellan *Lunas Röst* och högt uppsatta anonyma Bauhaus-tjänstemän i Tvillingtornen avslöjar en viss oro för relationerna till Cybertronic, vilket kan vara ett tecken på framtida problem. Kanske ligger general Jean-Louis Offenhauers avhopp till Cybertronic till grund för detta. Det var Offenhauer som ledde den grupp Bauhaus-forskare som undersökte Cybertronics framgångar med implantat. Offenhauer är numera Cyberchemicals, Inc. styrelseordförande och har utan tvekan tillgång till Cybertronics företagshemligheter. Hittills har han dock inte delat med sig av dessa till sina forna kollegor inom Bauhaus.

Från cirkeln kring kurfurste Romanov, Bauhaus' väpnade styrkors överbefälhavare, kommer än vagare antydningar om att Cybertronic på något sätt skulle kunna ligga bakom ett Bauhaus-projekts katastrofala utgång. Vad detta projekt skulle ha gått ut på vill ingen avslöja, men likheten mellan Bauhaus och Cybertronic antyder möjligheten av en konspiration mellan före detta Bauhaus-ledare som brutit sig loss ur moderföretaget och startat Cybertronic som ett frilansföretag.

Det råder hur som helst inget tvivel om att vissa högt uppsatta hembyggare fruktar att det egna folkets hängivna strävan mot kvalitet och dyrkan av kvalitet kan leda till en känsla av underlägsenhet gentemot Cybertronic. Detta i sin tur skulle i förlängningen kunna leda till att Bauhaus en dag absorberas av sin forna allierade. Även om dessa farhågor ännu saknar verklig grund och endast omfattas av ett fåtal, kan de leda till en motreaktion mot Cybertronic som vid ett uppfammande kan skaka solsystemet i dess grundvalar.





**"Vare sig man glider fram längs Lunas gator eller gör en repa i Mars ödemarker är solsystemet fullt av faror. Oavsett hur bra skytt man än är, behöver man skydd – det räcker ju med en enda kula för att sabba ens dag. Under min tjänstgöring inom Capitols Armed Interdiction Police bar jag deras officiellt godkända Hardback, och det gör jag fortfarande nu när jag är min egen. Man har bara ett liv, och jag tänker skydda mitt så gott jag kan." "Dessutom är det snyggt!"**



## **HARDBACKKRUSTNING—SKYDDAR SNYGGT**

Finns i en mängd färger och mönster. Mindre kostnad för individuell anpassning tillkommer. Pris från endast 35,000 Kardinalsmarker. **ENDAST FRÅN HARDBACK SYSTEMS, ETT CAPITOLFÖRETAG.**





**FÖR RESOR BLAND  
MÄNSKLIGHETENS VÄRLDAR  
FINNS BARA ETT VAL:**



**GUIDEBÖCKER!**



**"Respektlöst skriven och alltid rakt på sak. Jag gillade särskilt deras rundtur genom de platser i San Dorado där mina filmer spelats in. De finns alltid med i resväskan."**

**– Jack Slade**

**"Imperial-guiden är helt enkelt ett måste för att en utomstående ska kunna förstå klanerna. Historiskt sett fullständigt korrekt."**

**– Andrew Paladine**

**"Inträngande skildring av hembyggarna. Besök inte Venus utan Bauhaus-boken!"**

**– Angelo Valmonte**

**"Jag fann deras bok om Brödraskapet vara... upplysande."**

**– Kardinal Dominic**

**FRÅN**

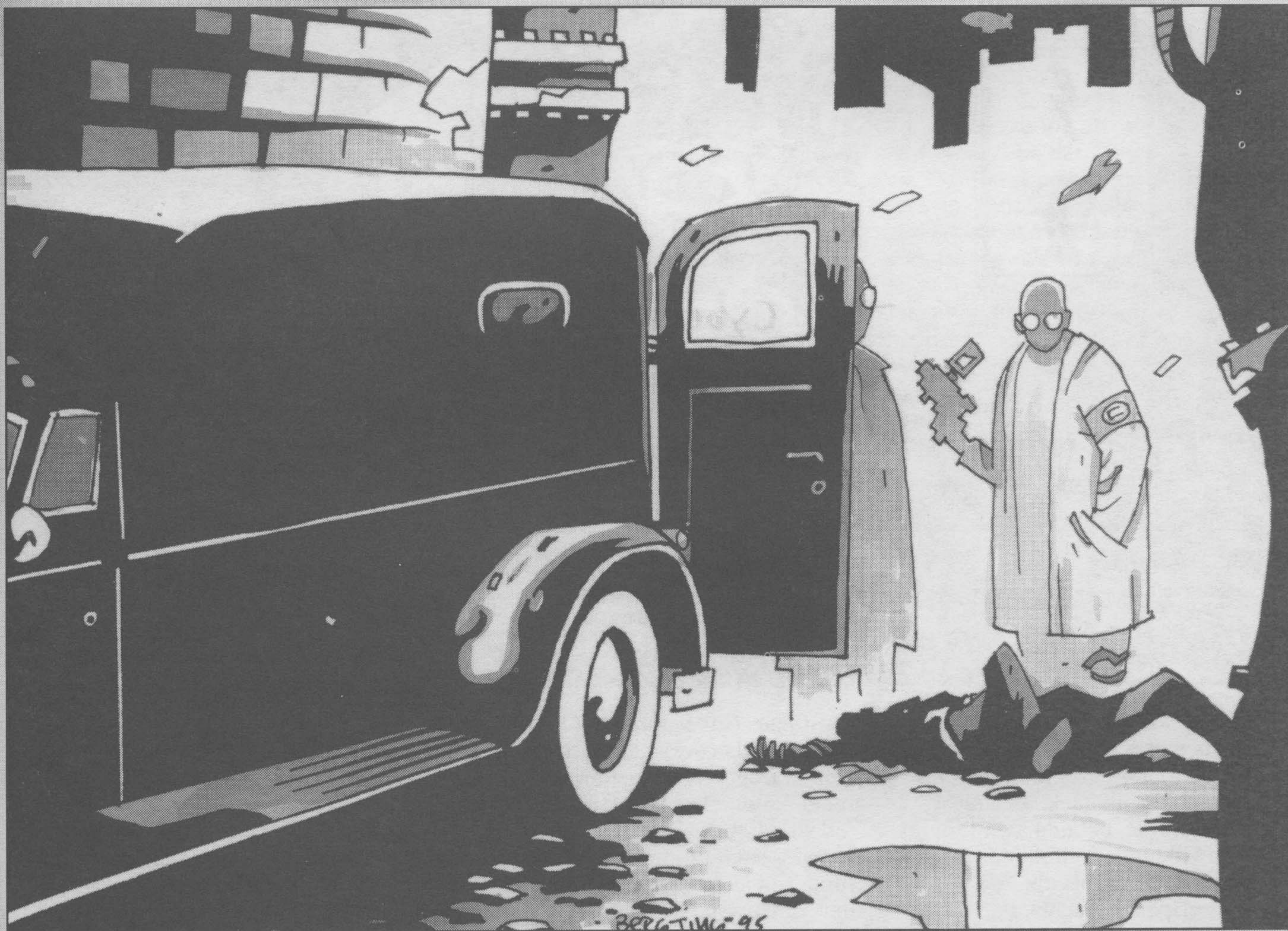
**TARGET GAMES AB**





# Cybertronic-sättet

AV ANDY WARWICK



**H**ur förklarar man "Cybertronic-sättet"? Så lite är känt om den här korporationen och dess verksamhet att det är svårt att ge en klar bild av vad begreppet innebär. Om du skulle fråga en genomsnittlig Cybertronic-anställd skulle han förmodligen svara såhär: "att bara det bästa är gott nog, gör ditt bästa och lita till dig själv och din förmåga". För åtskilliga, där ibland undertecknad, är detta svar emellertid väl vagt och ger inte mer än en liten vink om korporationens anda. Uppenbarligen kan sanningen bara hittas hos de som står utanför Cybertronics kontroll.

Det förefaller därför som om det bästa vi kan göra för att komma sanningen närmare är att ta till oss floran av rykten, halvsanningar och halvlögner för att se om det går att finna en röd tråd. Endast på detta sätt kan vi finna sanningen om "Cybertronic-sättet".

Cybertronic sköter tveklöst merparten av sina affärer bakom lyckta dörrar. Där andra korporationer antingen är medvetet öppna eller har svårigheter att dölja sina förehavanden för media, är Cybertronic helt okänt. T o m inofficiella samtal med anställda vid Cybertronic har visat sig omöj-

liga, så stark är lojaliteten med arbetsgivaren. Endast genom att tala med ett flertal tidigare anställda som inte längre är kvar vid korporationen har jag kunnat formulera en sorts idé om Cybertronics sanna natur. Efter att ha talat med dessa människor har jag mer och mer fått känslan av att Cybertronic fungerar mer som en religion än som en vanlig affärskorporation. Dessa tidigare anställda förefaller nästan hjärntvättade, oförmögna att förklara sina handlingar under anställningstiden. Detta skulle i så fall förklara en del av den nästan fanatiska lojalitet de



## » Cybertronic-sättet



Cybertronic-anställda uppvisar mot sin arbetsgivare.

Korporationen har ofta blivit jämfört med en termitstack: en stor, ansiktslös enhet, bebodd av miljontals arbetare vilka alla fullföljer sina specifika uppgifter för att uppnå kollektivets övergripande mål – vilket de faktiskt också lyckas med. För att fortsätta liknelsen; precis som termiter vet inte arbetarna vilken helhet deras arbete kommer att leda till. Detta är en väl dold hemlighet, djupt begravd i Högkvarteret, undagömd för nyfikna ögon.

Det förefaller som om även Cybertronics inre struktur är uppbyggd som en termitstack. Av det lilla vi vet kan vi dra slutsatsen att Cybertronic fungerar cellulärt; varje avdelning har ansvar för sina förehavanden med liten eller ingen daglig kontroll från högre instans. Ledningen verkar nöja sig med att enbart lägga ut de allmänna riktlinjerna utan att blanda sig i avdelningarnas lokala problem eller

lösningar. Hur ledningen ändå kan upprätthålla översikten är en av de största frågorna kring denna företagsmodell: detta har i oräkneliga andra fall ständigt misslyckats. Man kan bara konstatera att de normala verkningarna av en sådan struktur – att den vänstra handen inte vet vad den högra gör – hittills inte visat sig hållbar utan antingen en stor portion tur eller extremt effektiva mörkläggningsar. Det är kort sagt inte sannolikt att en sådan struktur skulle fungera ens i global skala.

Extremt effektiva mörkläggningsar inför media skulle också kunna förklara Cybertronics andra stora skillnad mot övriga korporationer: deras förmåga att ge sken av passivitet, medan de i själva verket agerar bakom ridåerna. Faktum är att Cybertronic nästan alltid presenterar sina framgångar som färdiga fakta – många arbetare har fått förklarat för sig att de nu är en del av Cybertronic innan de ens har förstått att deras

företag har köpts upp. Är detta kanske "Cybertronic-sättet"?

Cybertronics snabba erövrande av sin nuvarande positionen som den femte största megakorporationen åstadkoms just på det sättet. Inom några få timmar dök det upp som från ingenstans, utan förvarning och med överraskande lite respons från övriga korporationer. Det är inte troligt att en så omfattande kapitalförflyttning tvärs över världsmarknaden skulle passera obemärkt, men det är precis det som verkar ha hänt. Den enda möjliga förklaringen är att de andra korporationerna tillät detta, att de visste precis vad som hände utan att göra något. Den hastiga rekryteringen av ledningspersonal från dessa andra företag antyder – även för den mest cyniske observatör – att denna inaktivitet var medveten och kalkylerad. Det förefaller som om Cybertronic hade existerat som en dold korporation under flera år med personal utplacerad hos konkurrenterna, per-



## » Cybertronic-sättet

sonal som skaffade värdefull information i väntan på rätt tillfälle att etablera korporationen. När tillfället infann sig var denna personal nyckeln till att konkurrenterna snabbt kunde inkorporeras i den nya megakorporationen.

En näraliggande fråga till denna aspekt av Cybertronics affärer är hur de fortfarande kan vara så säkra på vad andra korporationer gör. Det är inte troligt att detta är en effekt av rena chansningar, tur eller ens kvalificerade gissningar från Cybertronics sida. Det verkar troligare att Cybertronic fortfarande har en del anställda utplacerade på andra korporationer – säkerligen på maktpositioner – vilka förser sina egentliga chefer med viktig information om de respektive konkurrenternas planer. Det är svårt att avgöra hur omfattande den här infiltrationen egentligen är. Jag kan bara konstatera att jag inte ens är säker på att den här texten kommer att nå dig, läsaren, i sin originalversion. Jag utgår mer eller mindre från att den kommer att bli kraftigt omredigerad och bibehålla väldigt lite av det jag vet är fakta. Jag tvekar inte om att fakta kommer att framstå som spekulation och rykten – antaganden gjorda av en konspirationsteoretiker. Av den orsaken är jag absolut förhindrad att avslöja mina källor. Jag är väl medveten om att varje vink om var min information kommer från skulle utsätta vänner för risker.

Ni kanske tycker att detta verkar vara ett utslag av paranoia. Mitt motargument är att paranoia är *misstanke* om att någon är ute efter en. Om jag avslöjar mina källor, eller ens min egen identitet, är jag *övertygad* om att deras och mitt liv är i fara. Jag har konkreta bevis för att Cybertronic har avrättat höga motståndare i konkurrerande korporationer som varit öppet kritiska till deras förehavanden. Detta är orsaken till att väpnad konflikt med konkurrenter är så ovanligt. Cybertronic behöver inte förklara krig mot sina motståndare eftersom de med en enda kula kan hindra en fiende från att mobilisera sina styrkor.

När lönnmord inte är en möjlig utväg – exempelvis på grund av den

mediauppståndelse det skulle medföra, eller oviljan att skapa martyrskap – kan Cybertronic använda sig av andra, mer förfinade metoder för att uppnå samma resultat. Det är ofta så att Cybertronics väpnade styrkor infiltrerar fienden och genom gerillataktik bryter ner den inifrån, ofta innan fienden blivit medveten om attacken. Om denna konfliktstil är medveten, eller beror på att Cybertronics struktur av små oberoende enheter förhindrar aktioner i större skala, är svårt att avgöra. Ett annat alternativ kan vara att Cybertronic inte håller sig med överflödig personal som man har råd att förlora i sådana meningslösa aktioner.

För de situationer då en väpnad konflikt inte *går* att undvika har Cybertronic en liten styrka nästan helt bestående av Chassörer och Kyrassiärer. Dessa enheter är förmodligen de bäst utrustade och tränade av alla korporationers väpnade styrkor, och kan rycka in ögonblickligen med liten eller ingen förberedelse. Normaltaktiken är snabba, förintande tillslag på truppnivå. Dessa blixtsnabba attacker är alltid ytterst välorganiserade och samtliga deltagare är utrustade med de mest avancerade vapen som finns att tillgå. Förmågan att slå till innan motståndarnas styrkor ens räknat med möjligheten ger Cybertronic ett enormt övertag. Medan fienden ännu funderar över nästa drag kan Cybertronics styrkor redan ha uppnått målet och kan därför avsluta konflikten innan den egentligen har börjat. När andra korporationer föredrar att trötta ut sin fiende genom en ständig ström av soldater föredrar Cybertronic att med kirurgisk noggrannhet avlägsna motståndarnas ledare, så att anhängarna lämnas utan ledning och riktning, och därmed tvingas ge sig på nåd och onåd.

Utöver Chassörerna och Kyrassiärerna är Cybertronics enda allmänt kända högprofilerade specialstyrka den som kallas Mirrormen – döpt efter sina högpolerade och blänkande rustningar. Mirrormen används uteslutande till slag i städer där civila är inblandade, eftersom deras väl synliga uppenbare-

## Deras sätt från vårt håll sett

Eftersom vår reporter inte verkade kunna formulera en definition av "Cybertronics sätt" lät vi ett antal personer med starkare känslor i saken uttala sig.

"De är en hög vidriga kräk. Det de gjorde mot klanen St. John-Ross – jag ber om ursäkt för att jag ens nämnde de trolösa namn – var det grövsta brottet mot Tronen sedan Den Bittra Fejden! De är undanglidande och hala till sättet och saknar helt och hållet allt vad ära heter."

–Baxter Bartholomew, talesman för klan Bartholomew, Imperial

"Jag måste erkänna att jag är riktigt jäkla imponerad av de där tronikerna. De visade prov på initiativ och framåtanda när de drog igång sin megakorporation sådär. Visst kan de ha legat bakom kraschen på Seipen, men jösses, funkar reglerna inte som man vill får man väl ändra på reglerna! Cybertronics sätt? Det låte banne mig som Capitols sätt i mina öron!"

–Jasper Carlsbad, Hope Universitys president, Capitol

"Människorna inom Cybertronic är alltigenom onda, och det finns inga som helst tvivel om vilka deras egentliga herrar är. Att smyga sig in i vårt samhälles väv och förintat oss inifrån är deras sätt. Vi får aldrig släppa på vår vaksamhet mot dem och andra av deras slag. De är utan tvekan det absolut största hotet mänskligheten någonsin har stått inför. Vänd er till Kardinalen, vänd er till Ljustet, så har ni ingenting att frukta."

–Makhtar Hurlstien, gatumissionär, Tredje Direktoratet, Brödraskapet

"De saknar ära."

–Storfurste Mishima

"Imperial gnäller ständigt om Cybertronic, men jag vill minnas att det fanns en tid med bara tre megakorporationer. När Imperial dök upp var det Capitol som klagade. Man skulle ju kunna tro att de skulle vara mer förstående inför nykomlingen, men jag antar att förståelse inte ligger för dem."

–Mimi Bernheim, Huset Bernheim, Bauhaus

"Cyberkillarna spöar skiten ur resten! Deras sätt? Helcool!"

–Marta Gutierrez, frilanshacker

"De kommer aldrig att få stå inför det Stora Mörkets Ansikte! De, och resten av mänskligheten – förblindade dårar! – går mot sin eviga undergång!"

–Brian Traecho, erkänd Kättare strax innan sin död

"Vårt sätt? Framtidens."

–Sondra Ralsheim, ETP, Cybertronic



ser tjänar till att dra fiendens eld från oskyldiga åskådare till sig själva. Även i häftiga strider känner sig dessa Mirrormen säkra eftersom deras rustningar kan motstå vad som helst utom kraftigast tänkbara direktbeskjutning. Dessa soldater är stolta över sin synlighet, både bokstavligen och i media, och söker all möjlig publicitet. Man måste fråga sig om en sådan styrka verkligen är nödvändig, eller om hela konceptet är tänkt att tillfredställa en mediahungrig pöbel, medan de egentliga krigen förs vid konkurrenternas styrelsesammanträden och i förhandlingarna med de önskade. Manipulationen av media är typisk för en korporation som har något att dölja. Det verkar högst osannolikt att ett företag med så kunig personal, så ytterst avancerad vapenarsenal och vältränade trupper så ogärna vill ta till strid. Det råder inga tvivel om att Cybertronic skulle kunna utöka sin kontrollsfär ännu mer. Det är inte helt otroligt att de om de önskade t o m skulle kunna utgöra ett ödesdigert hot mot de andra korporationerna. Vad är det som gör att Cybertronic inte tar kontroll med vapenkraft?

Källor antyder att Cybertronic har fler specialtrupper tillgängliga för just ett sådant syfte, även om verifierad förstahandsinformation är svår att få tag i. Det förefaller som om dessa specialtrupper snarare används som hot mot andra megakorporationer än som delar av en användbar stridsstyrka. Mot bakgrund av korporationens höga nivå av tekniska framsteg råder det ingen tvekan om att sådana enheter (även om de är koncept snarare än faktiska stridsenheter) kan utrustas och rycka in lika snabbt som de andra korporationerna kan uppbringa sina styrkor. Det verkar som om själva existensen av dessa specialstyrkor ofta används för att hindra motståndarna att ta till vapen, snarare än att utnyttjas i pågående konflikt.

Detta märkliga mönster av plötslig, snudd på otrolig framväxt, tätt följd av en ovilja att fullfölja det statuerade hotet att erövra andra korporationer ställer Cybertronic i ett sken av överklighet. Det här är inte en normal korporationsmodell; korporationer med verkliga mål och ambitioner skulle inte visa sina konkurrenter nåd

på detta sätt. Jag är rädd att jag, även efter ett långt studium, inte har kommit sanningen närmare i detta mysterium. Jag kan bara inte begripa vad Cybertronic är ute efter, jag har inte ens den vildaste gissning om deras slutliga avsikter. Jag kan bara konstatera att Cybertronic är en korporation olik alla andra.

När det gäller de dagliga kontakterna med andra företag uppvisar Cybertronic en misstänkt god förmåga att styra situationer till sin fördel. Huruvida detta beror på knivskarp diplomati eller något mer ondskefullt är en öppen fråga. Jag är övertygad om att Cybertronic använder sina

---

**Ä**r det kanske  
t o m möjligt att  
Brödraskapet  
bett Bauhaus att skapa  
denna korporation för  
att skapa en fiende på  
hemmaplan?

---

"insider-anställda" för att manipulera konkurrenternas agerande och till att vidarebefordra hemligheter under förhandlingsbordet. Detta är allra tydligast i deras nästan incestuösa förhållande till Bauhaus. Det är ingen hemlighet att Bauhaus äger en avsevärd aktiepost i Cybertronic-företag, och inte drar sig för att göra affärer med sin mindre rival. Vad som gör detta än mer överraskande är det faktum att många av Cybertronics toppositioner, i synnerhet inom den militära delen av korporationen, innehas av personer som kommer direkt från Bauhaus.

Man skulle t o m kunna tro att Cybertronic i sin helhet är ett fasadbygge som Bauhaus håller sig med för att kunna stärka sin position utan att väcka misstankar. Det skulle inte förvåna mig om Cybertronic och Bauhaus inom en obestämd framtid går samman för att skapa en gemensam och enorm styrka och krossa alla sina konkurrenter. I ljuset av detta förefaller Offenhauers teori om biomekaniska förändringar av Cybertronics personal skrattretande. Om denna

Cybertronic/Bauhaus-samverkan verkligen föreligger är Cybertronics kontroll av Bauhaus helt frivillig från hembyggarnas sida. I ett sådant fall är det hela en komplott för att ge Cybertronic en mystisk image, tänkt att förbrylla såväl media som andra korporationer. Om ni dessutom betänker den alarmerande regelbundenhet med vilken Bauhaus och Cybertronics styrkor kan ses kämpa sida vid sida, måste ni hålla med om att detta inte bara kan vara vilda spekulationer. De uttalanden mot Cybertronic som kom från Bauhaus i korporationens barn-dom framstår då som rökridåer och spel för galleriet.

Om vi framhårdar i den här tankegången kan vi också förklara hur Cybertronic verkar kunna överleva utan stöd från Brödraskapet. Är det kanske t o m möjligt att Brödraskapet bett Bauhaus att skapa denna korporation för att skapa en fiende på hemmaplan? Finns det ett bättre sätt att ge den Mörka Symmetrin ett ansikte än att övertyga allmänheten om att deras egna arbetsgivare skulle kunna vara delaktiga? Megakorporationens hemlighetsfulla sätt att köpa upp andra företag skulle kunna vara en mediaanpassad parallell till den Mörka Symmetrins handlingsmönster, vilket i sin tur gör det lätt att presentera lättfattliga liknelser mellan de två. Tänk dig förvåningen hos en anställd i ett Imperialstött företag, som får reda på att han i själva verket de två senaste månaderna har arbetat för ett Cybertronic-företag. Vore inte detta tillräckligt för att få dem att inse hur lätt de kan föras bakom ljuset, hur sårbar och oskyddad man är mot påverkan från den Mörka Symmetrin? Hur betryggande framstår då inte Brödraskapets väntande styrkor?

Hur djupt har den här rötan tagit sig? Imperial är också tydliga i sitt fördömande av Cybertronic. Kan det inte vara möjligt att de tillåter sina anställda att gå över till Cybertronic med bara små eller inga protester, på grund av att de agerar enligt Brödraskapets önskan att skapa denna nya fiende? Kanske är det rentav så att alla dessa korporationer tillåter Cybertronic att överta den personal som kan vara mottaglig för påverkan av Mörkret? Individerna i fråga blir lättare att övervaka, samtidigt som



## » Cybertronic-sättet

man förhindrar att de inser att de övervakas. Cybertronic kan verka ogenomträngligt för de som står utanför dess påverkan därför att det konstruerats för att skydda oss från fienden mitt ibland oss. Ska vi kanske låta bli att försöka komma innanför fasaden så att vi inte upptäcker att sanningen är till och med mindre tilltalande än vi hade trott? Även om det *är* så, anser jag att det är vår plikt att söka sanningen, för om något undanhålls oss föder det misstänksamhet, förakt och andra negativa känslor som Mörkret så gärna ser att vi fylls av.

Man behöver bara fundera över Cybertronics sätt att handskas med media för att förstå hur mycket de döljer. Korporationens respons till folk utifrån är i det närmaste skrattretande. Förfrågningar om information ignoreras antingen helt eller skickas mellan olika PR-avdelningar utan att resultera i raka svar. Den enda information om korporationen som släpps ut till allmänheten tycks vara just den information de vill offentliggöra. Brödraskapets hårda kontroll av vad media publicerar och dess – låt oss kalla det ansträngda – förhållande till Cybertronic, även om det bara är en fasad, har tvingat korporationen att mäsas sitt budskap genom de egna oberoende kanalerna. Dessa helt Cybertronic-ägda mediakanaler ger allmänheten en tvättad version av sanningen som inte med bästa vilja i världen kan kallas trovärdig. Det är upp till oberoende förläggare, som den här tidningen, att försöka presentera sanningen allt eftersom den kommer fram.

Kanske kan Cybertronics omvända bidrag till Brödraskapets doktrin tolkas som en dubbelbluff av Brödraskapet. Vad skulle kunna vara bättre, om inte för att öka så åtminstone motivera Brödraskapets medlemmar, än att visa på en korporation som så tydligt tvivlar på Kardinalens budskap – för att sedan visa på följderna? Är det Brödraskapets slutgiltiga avsikt att låta så många människor hamna under den Mörka Symmetris inflytande för att stärka sin egen position? Är vi bara några ögonblick från ett organiserat folkmord av miljontals människor som har som enda syfte att föra fram Brödraskapets budskap?

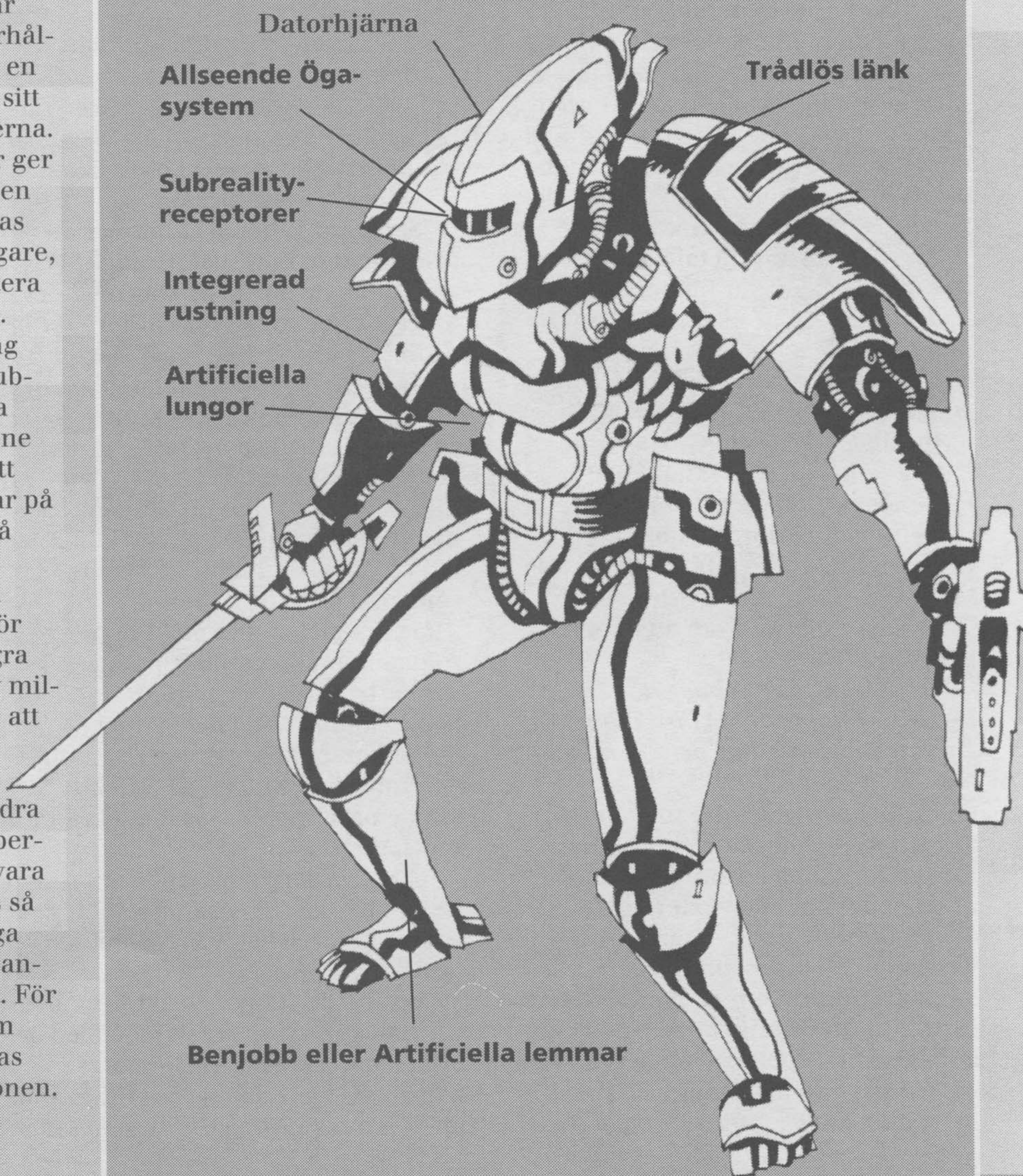
I en rapport om deras affärsuppgörelser, sätt att föra krig och bemötande av andra korporationer och media, framgår att "Cybertronic-sättet" till stora delar fortsätter att vara ett mysterium. Som bäst kan det beskrivas så här: största möjliga vinst för minsta möjliga insats – men detta är så förenklat att det, sanningen att säga, inte säger särskilt mycket. För en som står så långt från deras styrelserum som jag – eller ni – gör, tycks det inte finnas någon genomtänkt plan bakom korporationen.

# Mirrormen

När diplomatin inte lyckats, när falskspelet slagit slint, när allt annat har misslyckats – vilka kallar tronikerna på? Mirrormen!

Männen och kvinnorna (eller kanske robotarna – ingen av dem har någonsin setts utan rustning) som utgör Mirrormen tillhör de absolut bästa soldater som står att finna på mänsklighetens världar eller någon annanstans. De är snabba, smarta och utbildade till att vara världsbäst på att ordna upp tråkigheter. Dessutom är de beväpnade till tänderna såväl inom som utombords.

Här är en typisk Mirrorman (enligt Cybertronics ETP-avdelning):





# De ger ansiktslösheten ett ansikte

AV SHANE HENSLEY

Jag var lite skakig när jag stegade in i entréhallen i Cybertronics högkvarter. Ryktena om megakorporationens bindningar till den Mörka Legionen föreföll mig alldeles sanna när jag gick över den mörka vallgrav som omger deras Högkvarter. En eskortgrupp Chassörer mötte mig vid grinden. "Uppge namn och ärende", sade de lugnt.

*Vad har jag gett mig in på?* undrade jag för mig själv, medan jag betraktade de glänsande halvmännen, halvmaskinerna. "H-hensley" stammade jag fram. "Jag är reporter på Lunas Röst. Jag har avtalat tid med mr..." Jag fumlade med min kalender under flera långa sekunder när jag försökte gräva fram min kontakts visitkort. Chassörerna granskade mig tålmodigt under tiden. Jag kände mig som en totalidiot. "Tipton." Äntligen hittade jag det. "Mr Tipton, PR-killen".

En av Chassörerna talade in i mikrofonen som var inopererad i hans hals. "Gå in", svarade han när min avtalade tid hade bekräftats.

Jag gick in genom dörrarna och lade märke till kem- och metalldetektorerna på ömse sidor. Cybertronic tänkte minsann inte släppa in någon bevapnad besökare till korporationens huvudkvarter. En dam med LED-ögon hälsade mig. "Välkommen till Cybertronic, mr Hensley. Miss Tipton kommer ner om ett ögonblick."

*Miss? Aj då, jag hoppas hon inte hörde när jag pratade med vakterna. Cybertronic-typer har perfekt minne – organiskt som RAM.*

Jag nickade och satte mig att beundra silver- och glasfoajén. De hade försökt att skapa en sorts arboretum av det – det hängde växter och porlade fontäner överallt – men atmosfären var ändå kall och distanserad. Efter ett par minuter kom en dam ur silverväggen framför mig. Först trodde jag att jag såg ett spöke, med det var bara en VIP-hiss, smart gömd bakom en holovägg. Miss Tipton var klädd i en

strikt vit dräkt som framhävde hennes längd, och hennes blonda hår var uppsatt i en stram knut. En krom-HUD täckte hennes ögon. I sin omgivning var miss Tipton den mest människolika av alla i närheten. Trots det fick sättet hon gick på och det faktum att inte ett enda hårstrå spretade från knuten mig att undra om inte Cybertronics robotavdelning var ännu mer avancerad än den stora massan har förletts att tro.

"Jag har verifierat era papper", sade hon och gick igenom holoväggen och in i hiss. "Särskilt uppskattade jag er Imperial-serie." Hon log mot mig, eftersom hon refererade till min sexmånadersvistelse hos Imperial – som ju anser att Cybertronic styrs av Kättare. Jag antar att det roade henne att jag kom till dem direkt efter det.

"Så bra", svarade jag.

"Sergeant Sanduski kommer att prata med er om Cybertronics SWI-avdelningar. När ni är klar med det kommer jag att besvara era frågor om AEM."

Jag nickade uppskattande medan hon visade mig in i ett sammanträdesrum med ett glasbord och åtta små stolar. En av dem uppbar en cyborgs tunga kropp – ännu en Chassör. Den här var sergeant och passade lika lite in i det lilla sammanträdesrummet som en nefarit på kafferep.

Jag tog plats mitt emot den nervöse soldaten, medan miss Tipton satte sig vid borten änden av bordet. Hon tänkte inte lämna mig ensam med en av Cybertronics krigare. Jag antar att hon inte riktigt litade på att han kunde parera pressens ibland rätt tillspetsade frågor.

"Goddag, sergeant Sanduski", inledde jag det märkliga samtalet. "Jag heter Shane Hensley och kommer från Lunas Röst."

"Jag har läst er personakt." Hans röst var grov och passade bra ihop med den bruna uniformen, den fyrkantiga hakan och hans utmejslade drag. Ändå fanns där ett darr på rösten som sade

mig att han var lika nervös inför den här intervjun som jag. Jag gissar att vårt "förkläde" delvis var orsak till denna nervositet. Jag undrade om hon skulle låta koppla ur honom om han sade något han inte fick.

Jag bestämde mig för att lätta upp det hela lite. "Jaså, jag visste inte att jag hade någon", log jag.

"Precis som de flesta."

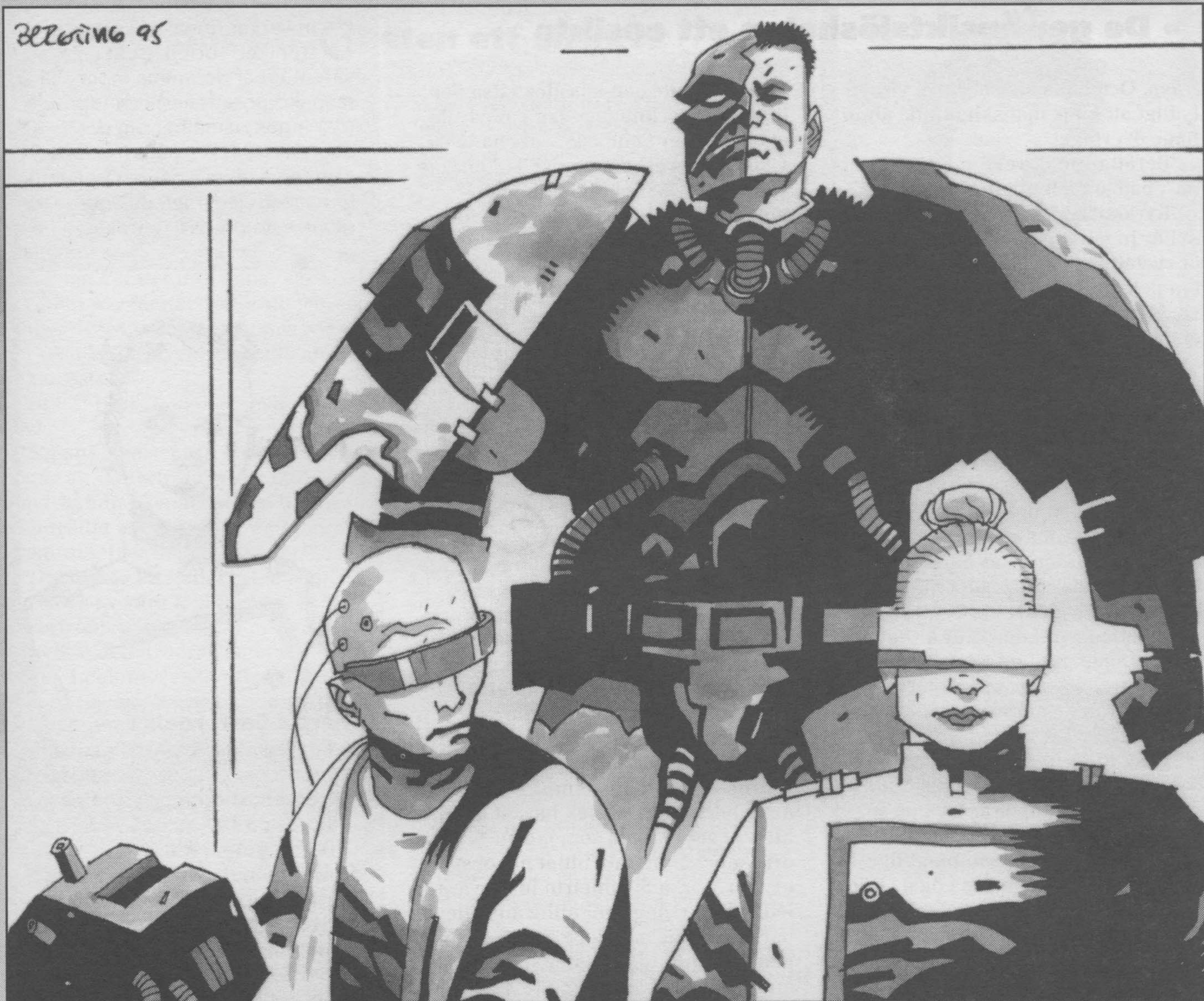
Jag var inte säker på om han menade att de flesta inte har personakter eller att de flesta inte vet att de har en. Jag bestämde mig för att det inte spelade någon roll just då och började med några uppvärmningsfrågor. "Säg mig, sergeant, hur kom det sig att ni började arbeta för Cybertronic?"

Sanduski tittade mot Tipton, kanske för ett godkännande. Om hon gav det så märkte jag det inte. "Vet inte. Jag antar att det var tack vare Bauhaus' Medal of Valor. Jag jobbade åt dem förut. Min trupp deltog i en stor grej vid Tranquility Base för några år sedan. De av oss som överlevde fick medaljer. Resten skyfflades ner under mångruset."

"Och efter det erbjöd Cybertronic er anställning inom SWI?" frågade jag. Som ni säkert vet är Cybertronic känt för att knyta till sig det bästa andra korporationer har att erbjuda.

"Ja. Något i den vägen." Han slängde åter en misstänksam blick mot Tipton, men hon var fortfarande tom som en trasig skärm. "En del av oss som överlevde var inte i så gott skick, om ni förstår vad jag menar. Bauhaus hade ingen användning för en halv soldat, så Cybertronic gav oss ett erbjudande vi inte kunde säga nej till. Vi var såklart inte tvingade att gå över, men man fick välja mellan att ligga på sjukhus och få pension eller att bli en 'borg och komma igen.' Sergeanten pekade på sin vänstra halva – sin maskinhalva. Den hade vinklats bort från mig fram till då, och det påminde mig om att denne alldeles för mänskliga soldat också hade en mer mekanisk sida. Jag blev ändå





oväntat chockad av att se cyborghalvan. Chassörerna som hade tagit emot mig vid grinden var väldigt stela och formella, som om maskinen i dem hade övertaget. Sergeant Sanduski var inte annorlunda än de Imperial-soldater jag hade intervjuat månaderna innan. Jag undrar om Chassörerna har möjlighet att välja vilken del som ska bestämma.

Det finns ingenting som att ställa frågor. "Jag har läst att Cybertronics soldater ofta är förutsägbara i fråga om stridsrutiner och inre programmering. Ändå verkar ni lika mänsklig som jag, eller..." Jag pekade motvilligt, "Miss Tipton. Kan ni förklara det för mig, sergeant?"

Sanduski grimaserade. "Det där är huvudsakligen Kyrassiärerna. De är rena mördarmaskinerna. Förutsägbara? Kanske. Men förutsägelsen blir

vanligtvis döden för nekrona." Hans svar lät nästan som ett reklamslag.

"Så ni och de andra Chassörerna har Kyrassiärernas effektivitet men samtidigt också kreativiteten och anpassningsförmågan hos en människa?"

Miss Tipton hostade till, kanske som signal på att Sanduski klampade in på hemligstämplat område. "Det där är sekretssbelagd information. Allt jag kan säga är att Charlie är snabbare än vad jag är, men han känner inte igen ett överfall förrän Legionen är över oss." Sanduski pekade med tummen mot metallhalvan av ansiktet. Det tog mig en stund att förstå vad han menade – han kallade sin cyborghalva för "Charlie." Det bekräftade mina aningar. Chassörerna fick lita till hastigheten och effektiviteten hos sin cybernetiska AI – vilken Sand-

uski alltså betraktar som en separat enhet – medan deras mänskliga sida fick tolka data.

Jag hade redan fått gott om information, men det fanns fortfarande en sak kvar jag ville fråga om. "Radikala grupper har uttryckt att Cybertronic är allierat med den Mörka Legionen. Vad säger ni om det, sergeant?"

Jag tror att jag trampade på en öm tå. Han brydde sig inte om att titta mot Tipton den här gången. "Säg det till de Chassörer som ligger döda i skuggan av Veravia-7! Jag har förlorat många goda vänner i strider mot nekron! Jag skulle vilja veta varför jag måste ducka för deras kulor om de är på min sida!"

Jag backade. Om Cybertronic verkligen var allierade med de onda horderna, visste Sanduski inget om det – men jag var i alla fall tvungen att



## » De ger ansiktslösheten ett ansikte

fråga. Och hans känslostorm visade tydligt att hans mänskliga sida ännu hade övertaget.

"Berätta vad ni vet om Kyrassiärerna", bad jag honom lugnt.

"Kyrassiärerna får allt beröm, men det är ju lätt att vara tapper när man är rustad upp till tänderna." Sergeanten pekade på sin vänstra ansiktshalva. "Ser du det här? Det är snart det enda som är kvar av mitt riktiga ansikte, grabben. Den andra halvan blåstes bort av ett nekro. De förbannade Kyrassiärerna kan dra iväg till mekanikern som sätter dit mer skrot. Jag? Jag får blöda och vråla tills någon mek-doktor kommer och täcker mitt skallben med den här fula grejen. Missförstå mig inte, Kyrassiärerna är Chassörernas bästa vänner. Det bara retar en när de dränks i beröm och vi glöms bort."

Jag fattade vinken. "Hur är det med samordnade militära operationer med Kartellen? Har ni arbetat med trupper från de andra megakorporationerna?"

"Visst. Killarna och tjejerna från Bauhaus är kul att leka med. Men Cybertronics trupper är bäst på spaning, övervakning och sådana saker, så vi jobbar oftast ensamma. Vilka andra kan ha en kamera i ögat? Eller vika ut ett öra till en riktad mikrofon? Det vore intressant att se någon av gnällspikarna på Mishima infiltrera en nefaritästning utan att åka dit."

Jag nickade och låtsades rafsra ner lite fler anteckningar. Jag hade lyckats lugna ner Sanduski – det hade blivit dags att ruska om miss Tipton. Jag vände mig snabbt till henne i förhoppningen att kunna dra in henne i samtalet innan hon hunnit ladda upp med färdiga svar. "Hur är det med likheten mellan Cybertronics cybernetiska utrustning och den Mörka Teknologins skapelser, miss Tipton? Vissa medlemmar av Brödraskapet hävdar att den bevisar Cybertronics bindningar till Legionerna."

Min skjutjärnsfråga fick inte PR-damen ens att blinka. Åtminstone tror jag inte det – det var omöjligt att se hennes ögon genom HUD-krombandet. "Cybertronics forsknings- och utvecklingsavdelning studerar noga den Mörka Legionens teknologi. Vi kan inte påstå att vi förstår hur Mörkvara fungerar – än – men dess funktioner dupliceras ofta till verktyg våra anställda kan använda mot dem."

Jag kunde ha hittat samma svar i en av Cybertronics företagsbroschyrer.

"Vad gäller Kättare så är det troligt att vilken sammanslutning som helst av Cybertronics storlek har ett antal. Men ni vet lika bra som jag att Brödraskapet ännu inte hittat något spår av den Mörka Symmetrin inom våra led. Vår personalavdelning anställer bara de bästa, och det gäller från toppen ända ner till soldater som sergeant Sanduski."

Det verkar finnas två sorters troniker: fotfolk (som i allt väsentligt är desamma inom alla megakorporationer) och toppfolk (där ingen påminner om den andre). Här följer några snabba profiler av dem – nå, bara på en ur massans led, men de andra skulle vara precis lika tråkiga.



### Marcia Eastbrook

**Yrke:** sekreterare på ETPs Luna-kontor.

**Intressen:** stickning, lyssna på radio, se på TV.

**Gillar:** inget särskilt.

**Ogillar:** inget särskilt.

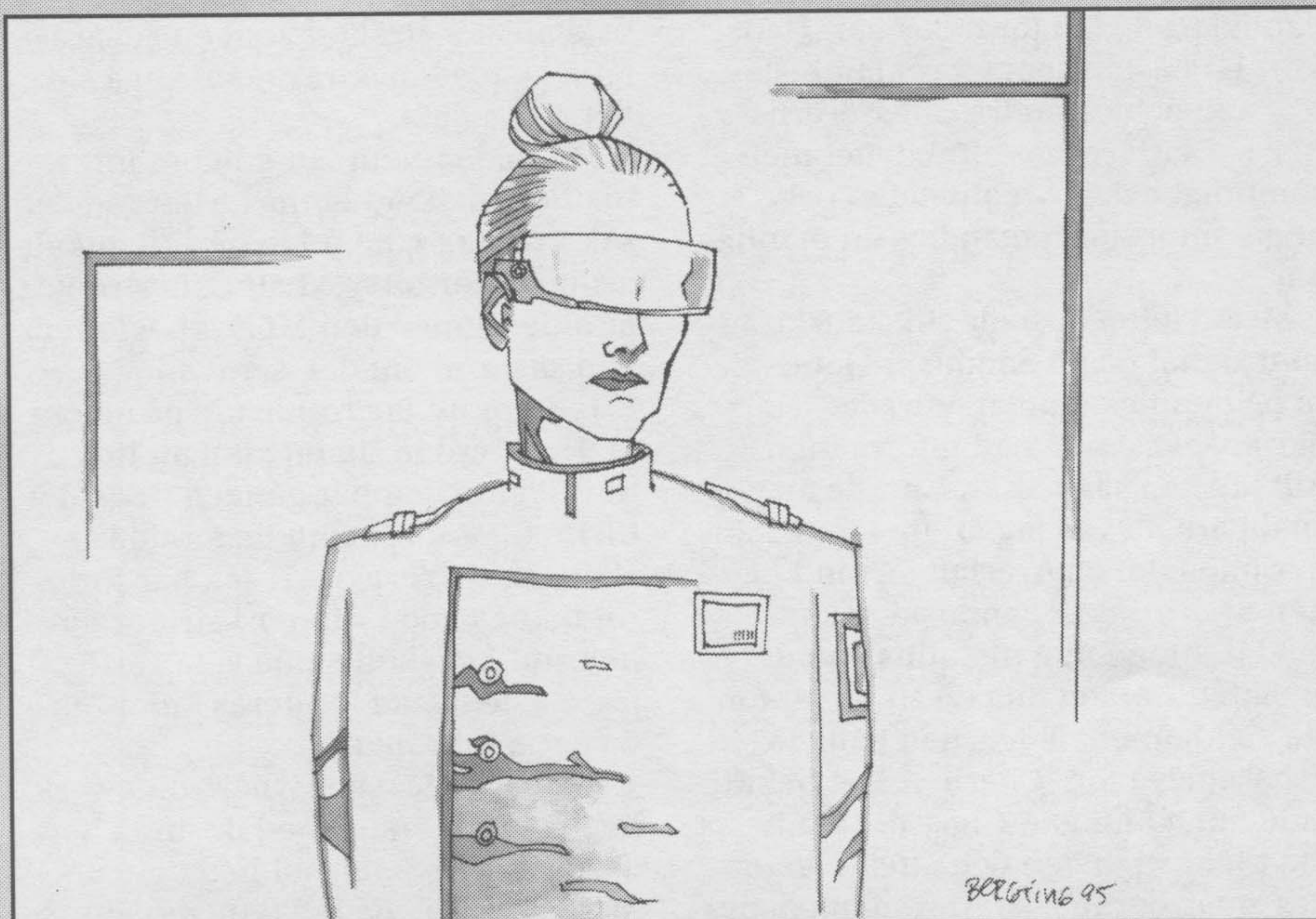
**Livsstil:** lugn. Arbetar 40 timmar per vecka. Workout 10 timmar per vecka enligt Cybertronics obligatoriska schema. Bevistar endast Cybertronic-tillställningar.

**Civilstånd:** ensamstående.

"Så hur kom det sig att ni började vid Cybertronic?" log jag.

"Jag hjälpte Mishima ur negativ publicitet rörande rådgivare Yotama. Cybertronic noterade min utmärkta hantering av en ödesdiger situation." Blygsamhet är inte en av miss Tiptons starka sidor. Men hon hade rätt. Yotama-historien skulle ha givit pressen våta drömmar, men det blev aldrig något av det. Någon läckte en större grej i stället, något om en affär mellan säkerhetscheferna på Capitol och Imperial. Om jag inte har helt fel var det miss Tipton som läckte ut den historien.

Dags att byta ämne igen. Det var uppenbart att miss Tipton inte var särskilt road av personalfrågor. "Okej, berätta om era relationer till Brödra-





## » De ger ansiktslösheten ett ansikte

skapet. Vad tycker ni om deras ständiga kritik?”

”Cybertronic stöder Brödraskapets samtliga aktioner mot den Mörka Legionen fullt ut. Man måste förstå att de som dagligen konfronterar sådan ondska kan lukta sig till förräderi även där det inte finns. Vår korporation har förståelse för de påfrestningar dessa modiga män och kvinnor utsätts för och är beredda att förlåta misstag.”

Jösses! Hade hon övat på det svaret, eller?

”En anklagelsepunkt från era kritiker är att Cybertronics mirakulösa uppdykande på marknaden bara kan ha inträffat med hjälp av de Mörka makterna. Hur bemöter ni det?”

”Det där är ett löjligt rykte som startades av våra konkurrenter. Cybertronics styrkor har arbetat med Kartellen och Brödraskapet mot den Mörka Legionen sedan Grundandet. Man har aldrig hittat en enda Kättare inom våra led.”

”Men vad är då hemligheten bakom korporationens snabba succé?” envissades jag.

”Cybertronics stora hemlighet är att det inte finns någon hemlighet. Jag önskar att jag hade något mer spännande att berätta för er, men den nakna sanningen är att våra ledare såg en chans och tog den. Vår succé var en överraskning även för dem som skapade den.”

Jag nickade. Det kom inget nytt där. ”Okej, låt oss prata om något annat ett tag. Jag har för mig att ni lovade mig en intervju med en av

säkerhetsavdelningens subreality-hackers, miss Tipton.”

”Det stämmer”, sade hon och tryckte på en knapp på bordet. Mindre än en minut senare kom en man in.

Hackern var ung, mager och skallig med flera kontakter inskruvade i skallen. Ur två av dessa hängde ledningar, men den tredje var öppen. Han hade ett visir liknande miss Tiptons, men det här var metallclila.

”Det här är säkerhetsofficer Impax, mr Hensley. Han ska kunna svara på alla era frågor om Cybertronics nätverk.” Tipton vände sig till Sanduski och meddelade kallt att han var ursäktad. Chassören mumlade något och lämnade rummet.

Jag nickade ”adjö” och log artigt mot mr Impax. Hackern återgäldade inte mina ansträngningar. Han bara flinade och vände bort huvudet som om videoskärmen i hans visir var mycket mer intressant än en nosande reporter. ”Berätta om Cybertronics nätverk, mr Impax.”

”Impact”, sade han med en irriterad, nasal röst.

”Ursäkta?”

”Jag kallas Impact på nätet, norm.”

Jag trodde först att han kallade mig ”Norm”, som i ”Norman.” Sedan förstod jag att det antagligen var nätslang för någon som inte är inkopplad i nätet. Jag var inte så ohipp som ”Impact” trodde. ”Okej, Impact. Berätta om subreality.”

”Du måste uppleva det, grabben”, sade han med gnällig röst. Den här killen var långt borta. ”Att koppla in sig på nätet är som att snacka med



### Mike Wirlston

**Yrke:** tf VD på ETPs Heimborg-kontor.

**Intressen:** windsurfing, skridsko, skidor, teater.

**Gillar:** heta dagar, svala nätter, strandpromenader, vackra kvinnor, goda viner.

**Ogillar:** inskränkta Imperials, gatumissionärer.

**Livsstil:** aktiv. Arbetar 60 timmar per vecka. Tränar 15 timmar per vecka, oftast över veckosluten och ute i det fria. Ses ofta på de ställen man vill bli sedd på.

**Civilstånd:** gift (fjärde gången).

Ljuset självt. Det är som att flyga bland Lunas berg utan dräkt. Man bara fångar etern och glider som en fågel, grabben. Som en jäkla fågel!”

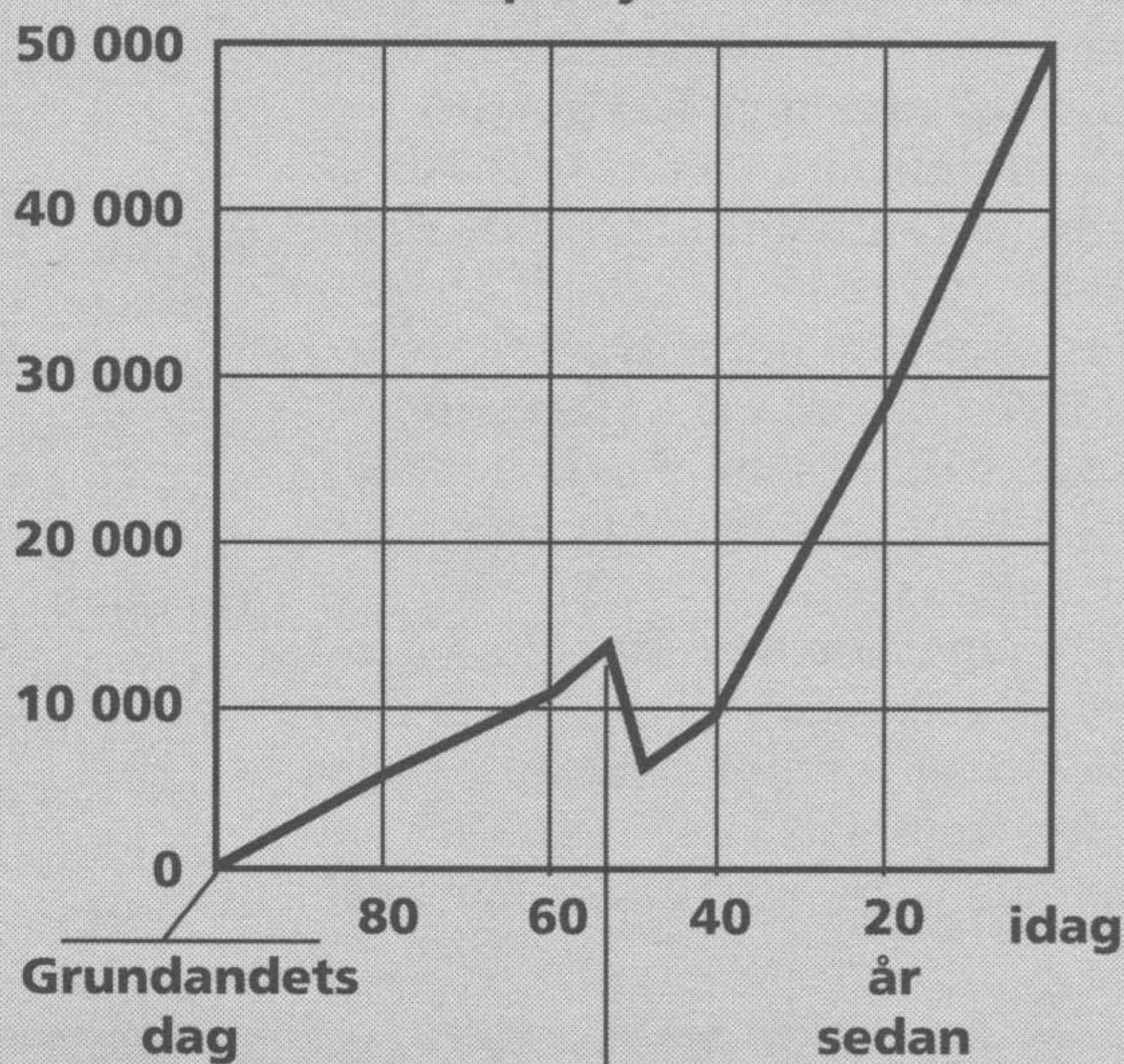
Jag var förbluffad. Alla jag dittills hade träffat på Cybertronic stela som maskiner. Den här killen var vildare än en nekromutant på Ticker.

## Cybernets tillväxt

Innan Cybertronic växte fram länkades datorer sällan ihop av fruktan för smitta från utomstående källor. Strax efter Grundandets Dag blev det dock uppenbart att den nye aktören inte drog sig för att länka datorer. Tack vare den högteknologiska utrustning som krävs för att helt länkas till subreality var deras nätverk av räknemaskiner helt immunt mot den form av spioneri och andra problem som hemsökt tidigare försök att på elektronisk väg koppla ihop en megakorporations kontor.

När Cybernets existens väl blev allmänt känd var det bara en tidsfråga innan folk försökte ta sig in på det. Surfandet på Cybernet har inte förrän helt nyligen blivit en legitim hobby, men Cybertronic är fortfarande den enda megakorporation som tar subreality på allvar.

Antal icke-troniker på Cybernet



Kardinalen fördömer Cybernet



## » De ger ansiktslösheten ett ansikte

Miss Tipton måste ha uppmärksammat min förvirring. "Vårt säkerhetsfolk, liksom de flesta av Cybertronics personal, rekryteras bland gräddan av Lunas hackers. Mr Impax greps medan han var i färd med att på elektronisk väg förskingra medel ur en av våra bankfonder. Vårt säkerhetsteam erbjöd honom att välja mellan fängelse och karriär."

"Så ni vågar lita på en kriminell att handha ert företags enorma nätverk?"

"Glöm det, grabben", avbröt Impact. "Lita på? Aldrig i livet. Det är alltid någon som kollar en i ens subree. Men jag skulle inte lura dem i alla fall, aldrig i livet. Fattar du? Subree är jäkligt häftigt! Tror du jag skulle riskera att bli av med det? Aldrig i livet, normo! Inte den här eterkillen. Jag sitter ju på en enkelbiljett till Nirvana, grabben."

Jag drog upp hakan från golvet, skakade på huvudet och fortsatte. Jag hade inte väntat mig något sådant här. "Ge mig lite hårdfakta, Impact. Är subreality verkligen som cyberspace? Alla har ju läst virtual reality-fiction. Är Cybertronics nätverk verkligen så avancerat?"

"Visst. Var så säker. Ingen hjälm, inga jäkla sensorhandskar – bara ren VR. Sub-ree suger upp ditt medvetande och skruvar ihop det till vad du vill. De flesta troniker ser ut precis som de gör här i HK. Trååååååkigt. Men säk är annorlunda, grabben. Jag är en stor superhjälte i sub-ree."

Tipton avbröt igen. Det var uppenbart att hon kände sig obekväm med den här för Cybertronic klart otypiske hackern. "Nätverket är faktiskt en virtuell verklighet, men som ni vet kallar vi det subreality. Alla Cybertronics chefer kan koppla in sig via en terminal och genomföra våra affärer i den här virtuella världen. Det gör att vi kan kommunicera med de olika företag som tillsammans utgör Cybertronic."

”Det låter som om nätverket ger er en stor fördel rent konkurrensmässigt. Vad var det som i första hand bidrog till att Cybertronic växte fram så explosionsartat?”

Tipton nickade men gav inte några ytterligare detaljer. "Okej, hur är det med ryktena om att nätverket invaderats av den Mörka Legionen, då?"

Tipton började svara, men Impact

avbröt henne. "Visst, grabben! Jag har sett grejer kräla runt där inne som du aldrig skulle tr-"

"Det finns inga som helst bevis för det!" avbröt Tipton. Det var som att se en dator hänga sig när den får två motstridiga instruktioner. Hennes snabba svar passade inte riktigt ihop med det Impact börjat säga.

"Jag blev just kallad till ett viktigt möte", sade Tipton plötsligt. "Jag är rädd att jag måste avsluta den här intervjun." Det flimrade till från insidan av hennes HUD-visir, men jag slår vad om att vad det än var för meddelande hon fick, så gick det ut på att hon skulle göra sig av med mig så fort som möjligt.

"Inga problem", svarade jag. Jag reste mig och stoppade ner mina saker i väskan. Impax rörde huvudet fram och tillbaka som om han läser något på insidan av sin HUD. De här figurerna har verkligen gjort privat-samtal till en konstform.

# MELLANSPEL

Det här borde ge er en idé om vad det är för människor som jobbar på Cybertronic. Alla verkar fanatiskt lojala med korporationen, i synnerhet med sina egna avdelningar. Det är konstigt att de inte var lika lojala med sina förra arbetsgivare. Jag hade inte förväntat mig att någon av dem skulle tillföra något nytt, men jag hoppades att jag skulle få reda på mer genom att lyssna på *hur* de pratade än vad de faktiskt sade. Jag fick rätt. Tipton förlorade kontrollen när Impax gjorde det, ungefär som en bugg i ett program som startar en kedjereaktion av allt större krascher som till slut kraschar hela datorn. Detta är viktigt att minnas, mina vänner.

Hur som helt, när jag höll på att skriva ner intervjun ringde en välkänd "upplysningsmäklare", Freddie Tjället. Freddie bor i ett billigt område bara några kvarter från vårt kontor här på *Lunas Röst*. Jag trodde att han behövde kontanter när han berättade att en Chassör som fått sparken från Cybertronic bodde granne med honom. Det var ett oerhört sammanträffande att få ett så tursamt genombrott just när jag höll på att skriva den här artikeln. Nu kanske jag kan ge en mer upplyst bild av hur den här mystiska megakorporationen arbetar.



## Sergeant Wanda Wilma Olmos

**Yrke:** soldat inom MCR, för närvarande stationerad med Doomtropsstyrka i San Dorado.

**Intressen:** stridsträning, tyngdlyftning, kompetensutveckling.

**Gillar:** ljudet av ben som bryts,  
lukten av napalm i morgonluften.

**Ogillar:** inkompetens (särskilt hos medlemmar av den egna Doom-trooperstyrkan).

**Livsstil:** ytterst aktiv. MCR är hennes liv. Under hennes sällsynta permissioner brukar hon ge sig in i krogslagsmål.

**Civilstånd:** letar fortfarande efter den rätte.

# DEN UTSTÖTTA

Atasha Nance har det besvärligt just nu – hon har just förlorat sitt jobb inom en av den kända världens mäktigaste organisationer. Hon är kort och kraftig med korpsvart hår, bruna ögon och halva kroppen i blå metall. Den vänstra halvan är söt, den högra livsfarlig. Hon är en fallen ängel från Cybertronic – en Chassör.

Jag åkte till Atashas ruffiga lägenhet och knackade försiktigt på den slitna dörren. Hon släppte in mig och nickade ivrigt när jag sade att jag var från *Rösten*. Det här var en dam med en historia att berätta. Atasha lutade sig mot en regnvåt vägg medan jag satte mig på en packlår och tog fram mitt anteckningsblock.

"Hur förlorade ni er position bland Chassörerna?" frågade jag på mitt journalistiska vis.



## » De ger ansiktslösheten ett ansikte

Atasha tittade bort, som om hon rannsakade sitt cyborgminne för att komma ihåg svaret. "Minnesrensningen tog inte", svarade hon.

"Minnesrensning?" frågade jag upphetsat. Var detta bevis för att Cybertronic hjärntvättade sina anställda?

"Ja. Alla rekryter minnesrensas under ett år. Man kan "köpa" tillbaka sina minnen efter det om man vill."

"Åhå", suckade jag. Det var nyheter, men ingenting som verkligen skulle ta skruv i min artikelserie.

"Chassörer tas av nästan döda eller lemlästade", fortsatte Atasha med glasartad blick. Hon kom tydligen ihåg vad det nu var för en katastrof som bidragit till hennes öde. "Jag var pilot hos Imperial. Jag flög en Barracuda som understöd." Hon tittade underligt på mig, kanske funderade hon över om jag skulle tro på det hon hade att berätta. "Cybertronics Doomtroopers närmade sig ett nefaritäst på Segornia, en asteroid i närheten av Victoria. Mitt uppdrag var att se till att den Mörka Legionen vann slaget. Det gick bra, men en razid lyckades skjuta ned min Barracuda. Nekromutanterna lämnade inte mycket kvar för räddningsteamet att hitta."

Jag antecknade för allt vad jag var värd. Det här var en konspiration som kunde komma att kräva inblandning av självaste Kardinal Dominic! En del människor trodde att Cybertronic var allierade med den Mörka Legionen, men här fanns en som kunde intyga att det var Imperial som hjälpte Mörkrets horder. Dessutom var Victoria ett av Imperials starkaste fästen. Jag var där med ett kameratam under slaget om Segornia! Jag känner smaken av Neo-Pulitzer!

Atasha fortsatte när hon såg att jag hunnit ifatt. "Imperial fixade till mig och gav mig pension, men Cybertronic 'köpte' mina komatosa kropp och stoppade in mig i det här chassit." Hon pekade på sin metallkropp.

"Cybertronic brukar rensa minnet på sina nya rekryter. Min tog inte. Minnen av vem jag var och vad jag hade gjort höll i sig. Jag fick flashback under en övning och förlorade en trupp av våra egna Chassörer. Jag framtogs alla befogenheter, men Cybertronic ville inte låsa in mig när

de fick veta varför. Jag antar att de såg det som att det var Imperials fel, inte mitt. Så jag blev frilansare."

Jag nästan dreglade vid det här laget. "Så Cybertronic avslöjade aldrig Imperials förräderi för Brödraskapet?"

"Nej." Atasha skakade på huvudet. "Sedan de hade hållit på med mitt minne fanns det inget sätt att bevisa att minnesbilderna inte var implanterade."

Det här var fantastiskt! Cybertronic tvingades bekymra sig om bevis, men jag var ju vid pressen! Jag fick säga vad jag ville!

"Tack, Atasha." Jag skakade hennes tunga metallhand. "Jag ska sälja det här till *Rösten*. Jag kommer tillbaka med hälften av pengarna till dig, blir det bra så?" Tro nu inte att jag är en idiot. Att ge Atasha hälften av *Röstens* gage var ingenting. Jag skulle komma att få tio gånger det för "exklusiva" intervjuer när storyn väl kom ut. Under tiden kunde jag försäkra mig om att min informant inte svalt ihjäl.

Atasha nickade till tack medan jag sprang ut ur rummet. Jag flög ner för trapporna, rusade ut på gatan och fick tag i en svävar-taxi tillbaka till *Lunas Rösts* kontor. Jag satt uppe hela natten och knattrade ner storyn och tänkte på alla lagrar mina kollegor skulle hänga runt min meriterade hals.

När hela allt var klart sjönk jag ner i soffan och smuttade på en kopp kaffe. Solen höll på att gå upp och chefen skulle komma inom en timme. Jag kunde hur som helst inte sova, så jag beställde upp bandet som vårt kameratam hade tagit efter slaget om Segornia.

Det jag såg fick mig att spilla ångande java över hela mig. Ni kan se det på mina svedda brösthår om ni inte tror mig.

Fotot visade Imperials klan Paladine bogsera hem ett förstört transportskepp som fått en direkträff i djuprymden och dekomprimerats. Klanfolket ombord skeppet hade dött, men piloterna hade haft tryckdräkter och levde fortfarande. En av dem var en ung kvinna som såg bekant ut. Jag bad dumburken att zooma. Namnet "Nance" syntes tydligt på den ena pilotens dräkt.



### Doctor Leonard Maistyk

**Yrke:** ingenjör inom EDA.

**Intressen:** arbetet, arbetet, arbetet – och schack.

**Gillar:** schack, rödhåriga kvinnor, allt intellektuellt stimulerande.

**Ogillar:** otacksamhet, att störas.

**Livsstil:** fysiskt avslappnad, mental aktiv. Arbetar minst 50 timmar per vecka, försöker uppfylla de obligatoriska 10 timmarna träning. Ganska socialt öppen och trivs verkligen under Cybertronics återkommande forskarkonferenser.

**Civilstånd:** gift – med jobbet.

Atasha hade inte flugit en Barracuda den dagen. Hon hade flugit ett transportplan.

"Jag tänkte tillbaka på vad hon hade sagt. *"Det fanns inget sätt att bevisa att mina minnen inte var implanterade."* Cybertronic hade implanterat minnen i henne. Jag hoppas att ni fattar vad jag säger, kära läsare. Min intervju med miss Tipton och Sanduski gick så bra att hon bestämde sig för att håva in lite PR-bonus. Atasha gavs falska minnen och släpptes lös för att en storkäftad reporter som jag skulle läcka otäcka rykten om Imperial. De hade lurat mig.

Gör det att Cybertronic hamnar i samma division som den Mörka Legionen? Nej, det är bara affärer. Men jag letar fortfarande. Den här grävande reportern är inte klar än, mina vänner.

Denna veckas moral: Tro inte på någonting ni läser. Inte ens om det står i *Lunas Röst*.



# Cybernering

av Dik QUIGLEY

**N**är du nu har kollat igenom resten av tidningen vill du säkert gå med i den hetaste och mest "nu" megakorporationen. Jag kan tyvärr bara komma med ett enda råd: glöm det.

Vid det här laget borde du i och för sig ha räknat ut det själva, men för de intellektuellt mindre bemedlade måste man kanske förklara det med stora, feta bokstäver:

## CYBERTRONIC TAR INTE EMOT PLATSANSÖKNINGAR.

Det är bara att se sanningen i vitögat, gott folk: tronikerna sitter på en av solsystemets bästa underrättelsetjänster. Det är deras jobb att känna till ditt jobb. Tycker de att du vore en tillgång för Cybertronic kontaktar de dig.

Gå nu inte och dra något gammalt över dig i rena besvikelsen. Om du verkligen vill skriva på för killarna i krom har jag några små förslag.

**1) Bli så duktig du bara kan.** Fråga vem som helst: från verkställe direktörer ned till toalettvaktmästare anställer Cybertronic bara de bästa. Jag vet att ett anställningser-

bjudande från Cybertronic för somliga bara är en prestigesak – det är därför man kan se hembyggare gråta över sin öl för att Cybertronic inte har gjort någon framstöt. De flesta av de här karriäristerna skulle säga att de är alldeles för lojala för att lämna sin nuvarande megakorporation, men om de verkligen vill få ett anbud begår de ett stort misstag som säger så.

**2) Sukta efter jobbet.** Om du bara vill ha jobbet för att tillfredsställa ditt ego kan du glömma det direkt. Det kommer inget erbjudande. Hittills har ingen tackat nej till Cybertronics värvare, oavsett vad en del patologiska lögnare försöker slå i dig. (Påpeka gärna för skrytmånsen att han snackar skit. Lyckas han bevisa motsatsen ska jag med nöje sätta honom eller henne på *Röstens* omslag.) Det finns en mängd tänkbara förklaringar till detta, men faktum kvarstår. Fast vem vet? Att ingen har avvisat deras anbud beror kanske på något slags tankekontroll från tronikernas sida – men om du nu vill ha jobbet behöver de ju inte slösa resurser på dig.

**3) Se till att bli saknad i strid.** Du skulle bli förvånad om du visste hur många av Cybertronics anställda som av en annan megakorp förklarats saknade i strid och några år senare dykt upp i Cybertronics rullor. Det är en ganska (läs: alldeles otroligt) riskabel strategi, eftersom flertalet av de som förklaras saknade aldrig syns till igen – det ju därför de kallas "saknade".

Skulle inget av mina tre tips fungera kan jag bara beklaga sorgen, men du är tvungen att fortsätta på ditt gamla jobb i hopp om att du ska få någon snilleblixst så att Cybertronic lägger märke till dig. För övrigt kan ju företaget du slavar åt köpas upp av något av Cybertronics holdingbolag. Någon gång i framtiden står du kanske där som en i den senaste sändningen cyberjobbare och undrar vad som hände.

Eller om vi säger så här: det är inte upp till dig att avgöra saken. Skulle det hända är det bara att göra det mesta möjliga av situationen. Om inte – c'est la vie. Njut av friheten medan du kan.





# Senaste nytt

av Dik Quigley

Cybertronic är precis som alla de andra megakorporationerna mer än bara en arbetsgivare, särskilt i de anställdas ögon. Den är ett samhälle i sig, och i alla områden uppfattas vissa saker som självklara medan andra anses utelämnade. Nå, vad anser tronikerna, denna tekno-konservatismens bastion, vara viktigt? Vad är, för att använda deras tekniska termer, "wired" respektive "tired"? Efter dussintalet intervjuer med väl elit-troniker som löneslavar har Rösten fått fram en lista på vad den senaste megakorpens medlemmar anser viktigt på väg upp respektive ut.

## WIRED

Cybertronic  
Styrelsen  
Krom  
Syntethud  
Hjärnolja  
Chassörer  
Kyrassiärer  
Diplomati  
Intriger  
Cybercurity  
Högkvarteret  
Mirrormen  
Cyber-chic  
Silikon  
Lunas Röst

## TIRED

Alla andra  
Brödrskapet  
Kött  
Krom  
Ticker  
Original  
Tanks  
Krig  
Kulor  
den Mörka Legionen  
Katedralen  
AIPs  
Slips och kostym  
Kabel  
Krönikören



# Sista skriket

av Walter Wilberg

Kära läsare av *Lunas Röst*:

Tillåt mig att presentera mig. Jag heter Walter Wilberg och är vice styrelseordförande i Cybertronics Virgodivision. Det är mig ett nöje att meddela att Cybertronic, mest tack vare mr. Quigleys arbete med detta nummer av *Lunas Röst*, har beslutat att offentliggöra att vi har köpt tidningen i sin helhet av sagde mr. Quigley.

Som redaktör för och sonson till denna utmärkta tidnings grundare har mr. Quigley en ytterst viktig influens på tidningens identitet. Vore det inte för honom skulle tidningen se helt annorlunda ut. Därför har vi också vinnlagt oss om att få behålla mr. Quigley som redaktör för tidningen så länge han vill och kan fortsätta på denna post. Vi inom Cybertronic ser fram emot ett långt och givande samarbete med mr. Quigley, och man har försäkrat oss att han känner på samma sätt.

Hur kommer nu detta att påverka tidningens innehåll? Inte alls. Som exempel kan nämnas att innehållet i det nummer ni nu håller i er hand inte har ändrats på minsta sätt. Samtliga artiklar har publicerats i det skick de har lämnats in av artikelförfattarna, bortsett från mindre korrigeringar av grammatiska felaktigheter eller stavfel.

Som många av er redan känner till efter att ha läst mr. Quigleys berömda ledare har det blivit allt svårare för en oberoende tidning att möta rimliga lönsamhetskrav på dagens alltmer hårdnande mediamarknad. Mr. Quigleys överenskommelse med Cybertronic medför att *Lunas Röst* inom en snar framtid kommer att ges en ansiktslyftning i form av fyrfärgstryck på glättat papper. I dagsläget är detta ett mer eller mindre uttalat krav för att locka till sig nya läsare.

Låt mig än en gång försäkra er om att *Rösten* med mr. Quigley vid rodret kommer att fortsätta vara den fullständigt oberoende nyhetskälla ni under åren har vant er vid att ösa ur. Som mr. Quigley mycket riktigt påpekade i en artikel i detta nummer är *Rösten* många Cybertronic-anställdas favorittidning, och vi kände att vi inte stillatigande kunde låta detta uppfriskande rop i ödemarken tystna för gott.

Vi på Cybertronic och *Lunas Röst* hoppas och tror på ert fortsatta läsarstöd. Tack på förhand.

Högaktningsfullt,  
WALTER WILBERG  
vice ordf. PR-divisionen  
Cybertronic Corporation



# I VEMS HÄNDER SKULLE DU KÄNNA DIG SOM MEST TRYGG?



När det gäller reaktionstid, andelen gripna brottslingar och återbördade ägodelar samt andelen klienter räddade ur risksituationer står Cybercurity i en klass för sig.

Nu kan vi under en begränsad tidsperiod erbjuda ett exklusivt trygghetsavtal. Cybercurity är kanske något dyrare – men är inte Er liv värt ännu mycket mer?

Kontakta Er lokala Cybercuritystation och ansök nu om trygghet av högsta Cybertronic-kvalitet. Vi garanterar att Ni inte kommer att ångra Er.

# CYBERCURITY

VI SOVER ALDRIG

VI BEHÖVER INTE.



# HUR DU SKAPAR EN CYBERTRONIC- PERSON



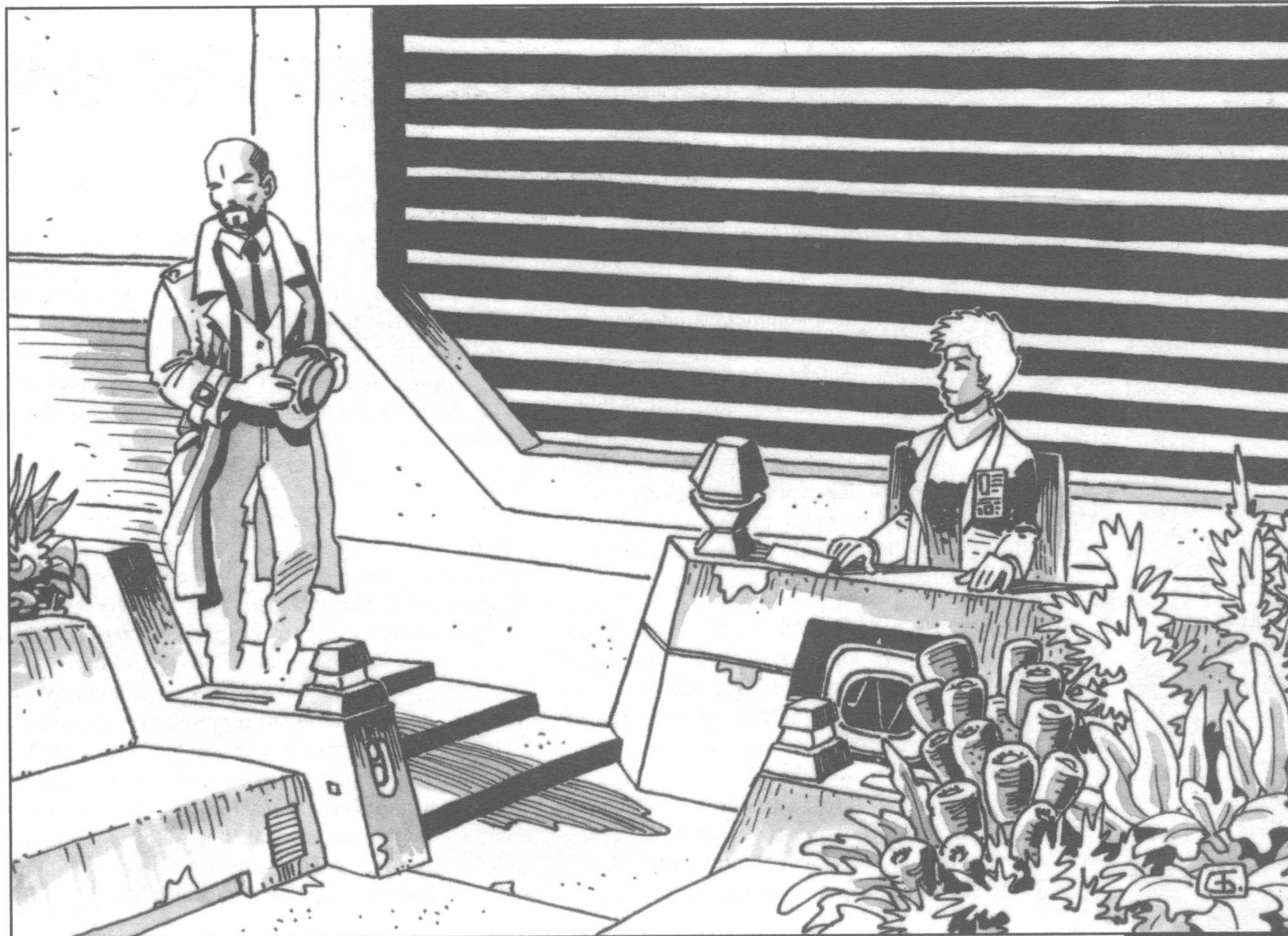
**P**recis som Cybertronic skiljer sig från de andra megakorporationerna skiljer sig tronikerna (som den yngsta megakorporationens anställda kallas) från resten av mänskligheten. De är gåtfulla figurer, vars ursprung missförstås lika ofta som deras mål och syften.

Sedan Grundandets Dag har tronikerna tagit världen med storm, och vart de än går blossar kontroverser upp. Megakorporationen är en hemlighetsfull värld, och de som saknar tillgång till dess högteknologiska medel ser bara dess yttre ansikte av silikon och krom.

Det går ett otal rykten om megakorporationen och dess folk. De är Mörkets Själs underlydande, en ny och ondskefull del av den Mörka Legionen med uppgift att utså föruttnelse i själva hjärtat av mänskligheten. De är själlösa maskiner, hjärntvättade busar

som utan en sekunds tvekan genomför sin alltför mänskliga styrelses beslut. De är en liten grupp människor som sällan syns utanför sitt högkvarters befästa murar. De finns överallt – kanske har någon släkting redan gått över till dem. De är ute efter att krossa och förgöra oss allihop.

Ingen utanför megakorporationen har någonsin lyckats få fram sanningen i ärendet, men det finns de som betvivlar att man skulle känna igen en sådan sanning om man nu mot förmodan lyckades gräva fram den. Vad som kanske är värre är att bara ett fåtal av de anställda inom Cybertronic vet mer än de som står utanför megakorporationen. Det spelar dock inte tronikerna själva någon roll – det är inte många som är nyfikna nog att börja ifrågasätta sin stora lycka att ha hamnat i Cybertronics kromade famn.







Tronikern lever ett behagligt liv. De behandlas bättre än de övriga megakorporationernas medlemmar – och mycket bättre än de som står helt utanför den korporativa världen. De äter god mat och har tillgång till en uppsjö av bekvämligheter. De skyddas av solsystemets bästa säkerhetsstyrka och behöver inte frukta vare sig Brödraskapet eller den Mörka Legionen.

Många drömmer om att en dag få bli en troniker – att tas upp i Cybertronic ses ju som ett bevis på att

man tillhör gräddan inom sitt verksamhetsområde. Megakorporationen är känd för att vara petiga med vilka de rekryterar, och fördelarna är uppenbara.

Drömmen är för andra en mardröm. De har hört berättelserna om hur försvunna människor efter en tid har dykt upp i Cybertronics led som skuggor av de de en gång var.

Oavsett hur du känner måste du som till sist spelar en Cybertronic-figur komma ihåg en sak: vänj dig vid att famla i mörkret!

## KOM IGÅNG

Cybertronic-figurer skapas inte på samma sätt som rollpersoner från andra megakorporationer. Det huvudsakliga skälet är att spelaren när allt kommer till kritan faktiskt vet väldigt litet om sin rollperson. Merparten av det som är känt om rollpersonen hålls hemligt av spelledaren och portioneras efter hand ut till spelaren.

Om du trots det vill skapa en Cybertronic-figur måste du be din spelledare om hjälp. Han eller hon måste ta lika stor del i den här processen som du – och kanske till och med mer. Läs igenom materialet nedan och tänk igenom hur din rollperson ska se ut innan du ber SL om hjälp. Det är inte alla som klarar att spela en Cybertronic-figur. Visst kan det vara givande och jättekul, men du måste släppa ett visst mått av kontroll till SL i utbyte mot din rollpersons krafter (om den har några!).

För att skapa en troniker måste du göra följande:

1. Bestäm om du vill vara en VAC eller TIFF.
2. Välj vilken pelare du ska tillhöra (RDM, AEM eller SWI).
3. Slå fram dina Grundegenskaper.
4. Slå 3 gånger på *Cybertronic Händelsetabell* (resultaten är dina Uppväxthändelser).
5. Slå  $1T20+16$  för att få fram din ålder.
6. Dela din ålder med två (avrunda nedåt). Slå lika många gånger på *Cybertronic Händelsetabell* (resultaten är dina Särskilda händelser).
7. Gör dina Färdighetstillval i *Cybertronic Färdighetstabell*.
8. Avgör vilka cybernetiska förbättringar du har (om du har några).

## KLARAR DU DET?

Man kan gå med i Cybertronic på två sätt. Antingen dör man och återupplivas, eller så rekryteras man och minnesrensas. Oavsett hur man tas upp i Cybertronic raderas alla minnen av ens förflutna. En ny troniker har inget förflutet att minnas och det är lika så bra, eftersom han eller hon kommer att ha fullt upp med att vänja sig vid sitt nya liv inom Cybertronic. Trots att ens minne har raderats kan det senare komma tillbaka i form av mardrömmar och snabba minnesbilder i blixtbelysning. Problemet är bara att man kanske inte känner igen minnena när de först dyker upp. Det finns två typer av troniker: VACs (vacationers – syftar på deras tomma blickar) och TIFFs (förkortning för "tempus fugit", som syftar på deras blixtsnabba hjärnor).

### VACS

VACs är Cybertronics löneslavar, om företaget nu kan sägas ha sådana i sin tjänst. För utomstående verkar VACs inte vara annat än hjärntvättade kugg-hjul utan någon större tankeverksamhet – men det är långt ifrån sant.

En VACs liv är visserligen långt ifrån spännande, men det är det inte meningen att det ska vara. Det är VACs som ser till att det blir något gjort inom Cybertronic. De sköter allt arbete som inte kräver något

större mått av kreativitet eller insikt, och de sköter det utan anmärkning.

Flertalet spelare vill knappast spela en VAC – de är inte vidare tuffa och har inte alltför många anledningar att ge sig ut på äventyr av den typ spelarna brukar gilla. Det finns dock undantag som bekräftar regeln. En del spelare kan tycka att det är utmanande och roligt att spela en VAC inom SWI som på något sätt dras in i någon intrig megakorporationer emellan.

### TIFFS

TIFFs är Cybertronics toppskikt. VAC-typerna utför kanske det dagliga arbetet, men det är TIFFs som ger megakorporationen strålgans. Som TIFF förses man med den senaste cyberutrustningen och får i princip klartecken för de projekt man jobbar på. Cybertronic sätter stor tilltro till människans uppfinningsrikedom, och de värdesätter sitt toppfolk över allt annat.

De flesta spelarna kommer att vilja vara TIFFs, eftersom de tillhör Cybertronicvärldens toppskikt. De åtnjuter mest respekt och har de mest intressanta arbetsuppgifterna, men dras också oftare in i farligheter. Den som gillar ett hektiskt yrkesliv kantat av faror kan dock knappast hitta något bättre.



## VÄLJ TYP AV ROLLPERSON

Om du fortfarande vill spela en troniker kan du skapa din rollperson på två olika sätt. För en VAC använder du standardreglerna för att skapa en rollperson (finns i Grundreglerna), för en TIFF använder du de nya reglerna nedan.

### ATT KOMMA IN

Bry dig inte om att fråga en nybliven TIFF hur man tas upp i företaget – han eller hon vet helt enkelt inte. En TIFF vaknar bara upp en dag och arbetar för Cybertronic utan några minnen av sitt tidigare liv. Om de vill kan de efter ett år hos Cybertronic återfå sina minnen, men till dess har de inte en aning om vilka de varit eller vad tidigare har gjort. När det första året har gått har rollpersonen möjlighet att få ta del av sitt förflutna och försöka integrera det gamla livet med sitt nya. Detta kan vara en plågsam erfarenhet och kan leda till alla möjliga slags chanser till rollspe-lande.

I speltekniska termer innebär detta att en TIFF måste slås fram från noll i den process i fem steg som beskrivs nedan.

Först av allt måste du bestämma dig för vilken slags rollperson du vill spela, alltså om du ska spela

en VAC eller TIFF och inom vilken pelare rollperso-nen är verksam. Samtliga typer beskrivs nedan.

### RDM VAC

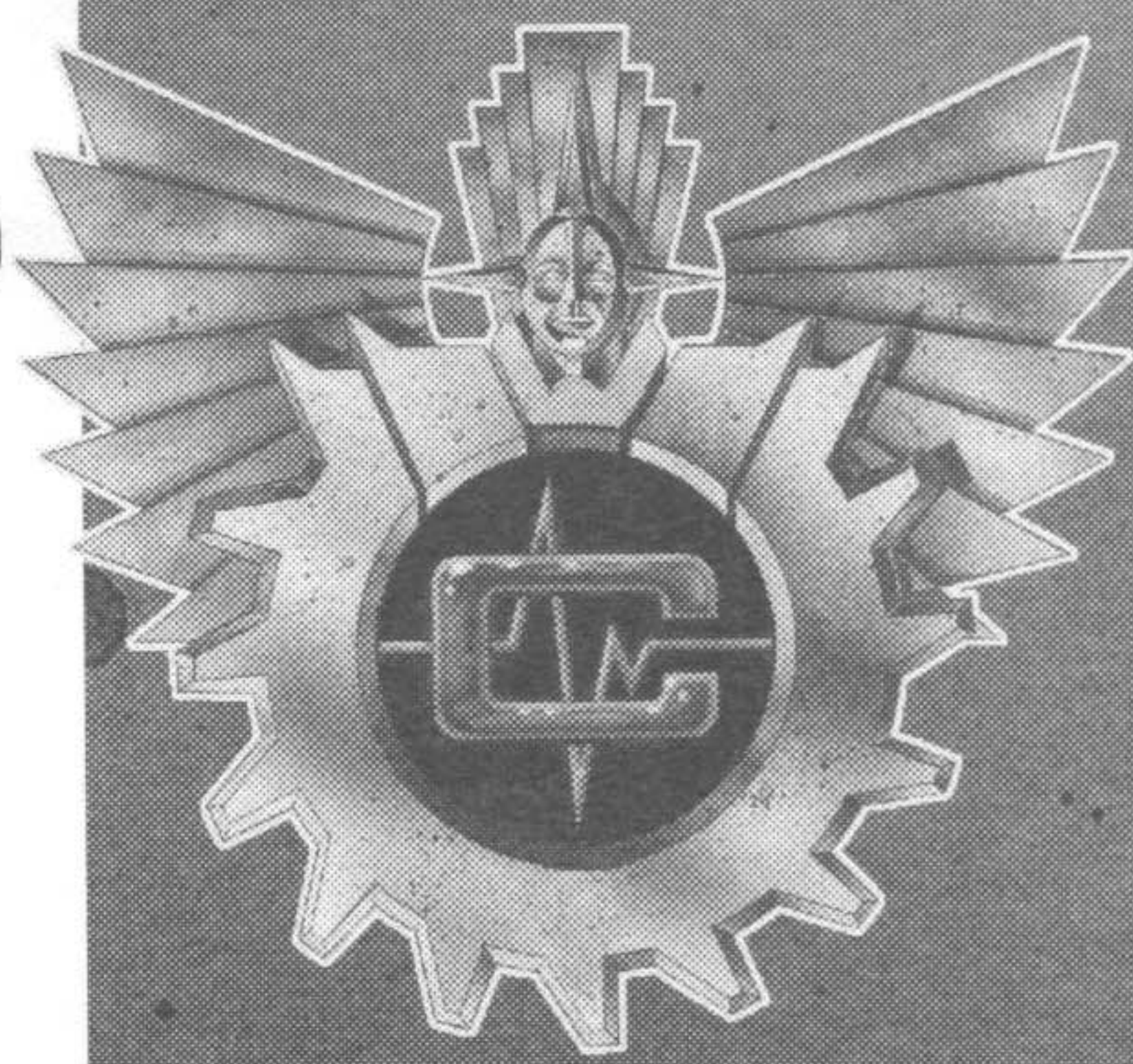
VACs inom Research, Development and Manufactu-ring kan sättas på en mängd olika uppgifter. De kan vara arbetare, tjänstemän, laboratorieassistenter, sekreterare, mekaniker, gruvarbetare, lantbrukare, kurirer, städare, etc.

### RDM TIFF

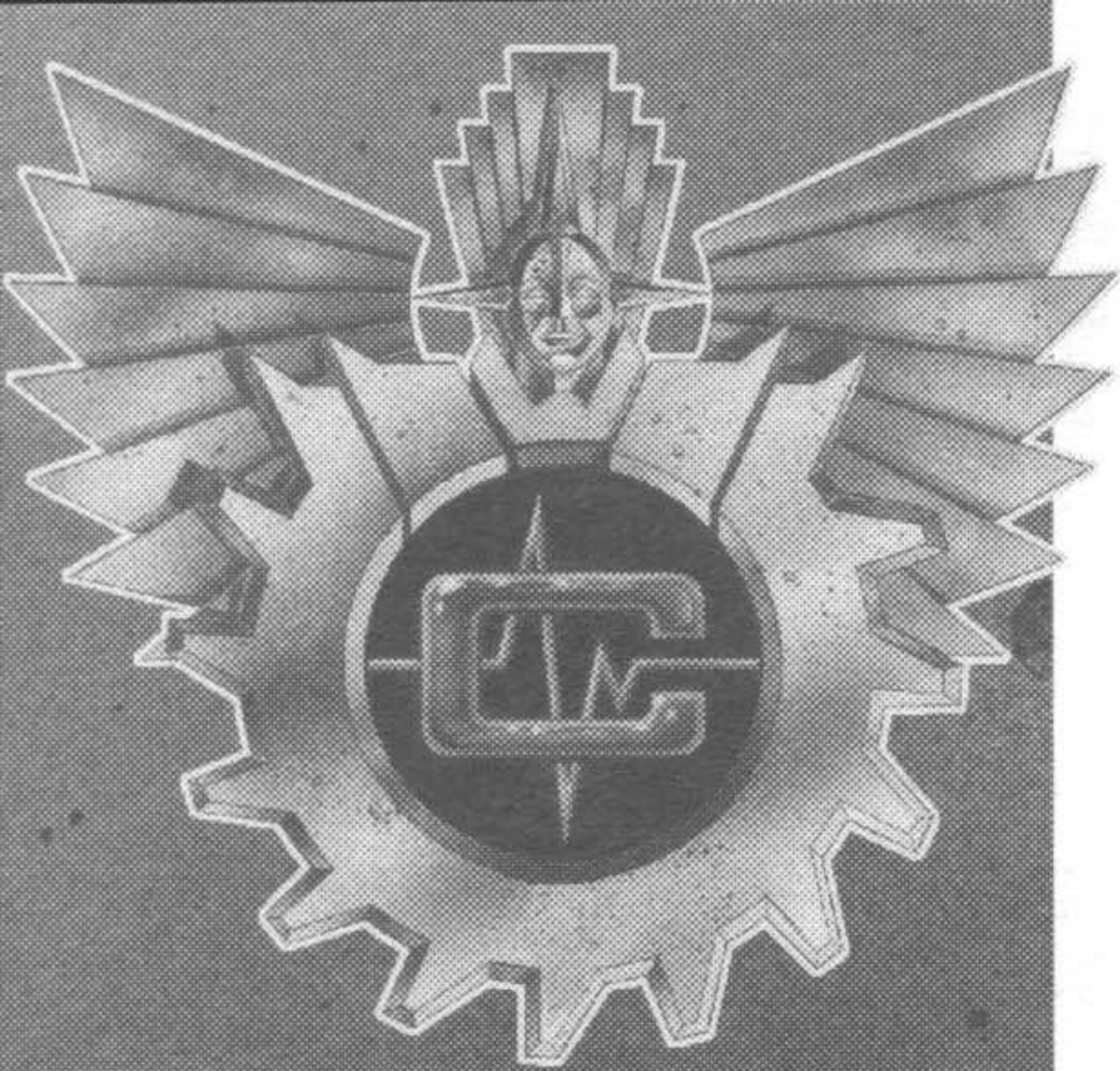
Dessa troniker tillhör de mest synliga av Cybertronics miljontals anställda. De arbetar som forskare, filmre-gissörer, journalister, designers, forskare, pop-stjärnor, uppfinnare, artister, professorer, sportstjär-nor, kirurger, etc.

### AEM VAC

VACs inom Administration, Economics and Manage-ment ser till att allting löper friktionsfritt och att allt blir gjort. De sköter allt pappersarbete som krävs för att hålla maskineriet igång och ser till att alla sätter tvärstreck på sina *t* och prickar över alla *i*. De är tjän-stemän, sekreterare, revisorer, banktjänstemän, arki-varier, bibliotekarier, managers på mellannivå, etc.







## ATT VARA TRONIKER

Det är inte lätt att jobba för Cybertronic. Man anställer bara de bästa, och man förväntar sig att de ska prestera det absolut bästa. Ett sätt att uppnå maxresultat är att förse sina anställda med Hjärnolja, en sinnesförbättrande drog vars rätta produktnamn är XLR8. Drogens existens är väl bibehållen hemlighet. De flesta inom Cybertronic känner till den, men utanför företaget gör ingen det. Man kanske hyser misstankar och har teorier, men ännu så länge har ingen kunnat bevisa något – och Cybertronic tänker se till att det förblir så.

### XLR8

XLR8 finns i två versioner: Mark I och Mark II. XLR8 Mark I ges till VACs, och har som huvudsaklig effekt att dämpa känslolivet och slå ut kreativiteten. Detta får till följd att brukaren kan utföra repetitiva uppgifter med en otrolig effektivitet, eftersom drogen eliminerar distraherande tankar. Flertalet VACs trivs med effekten, eftersom de aldrig tidigare varit på långa vägar så produktiva som de är med drogens hjälp. En sideffekt hos XLR8 är att VACs i det närmaste är immuna mot den Mörka Legionens influenser, och det är också därför Brödrskapet aldrig har lyckats hitta minsta antydning till Mörker hos någon troniker.

Mark II-versionen av drogen har merparten av dessa effekter, men påverkar inte hjärnans kreativa centra. Detta gör det åtminstone i teorin möjligt för den Mörka Legio-

## AEM TIFF

Det är TIFFs verksamma inom AEM som ligger bakom Cybertronics ekonomiska succé, och det är de som håller ihop megakorporationen. De dras ofta in i olika intriger och rävspel megakorporationerna emellan, och fastän de vanligtvis föredrar att sköta saker och ting från sina skrivbord tar de av och till mer aktivt del i händelserna. De arbetar som försäkringstekniker, investerare, politiker, ambassadörer, advokater, företagsledare, börsmäklare, administratörer, etc.

## SWI VAC

VACs som arbetar för Security, Warfare and Intelligence kallas ibland med all rätt "kanonmat" – det är dessa män och kvinnor som utgör Cybertronics vidsträckta försvarsnätverk. Deras liv består av långa perioder av händelselös väntan (men folk som ges XLR8 blir aldrig uttråkade) som avbryts av korta tiders intensiv aktivitet. Det är deras uppgift att försvara sitt folk och de tar uppgiften på största allvar. De arbetar som vakter, avlyssnare, sekreterare, tjänstemän, meniga soldater, etc

## SWI TIFF

TIFFs verksamma inom SWI har några av solsystemets mest spännande arbetsuppgifter. De svarar

inte bara för Cybertronics säkerhet, utan också för dess underrättelseverksamhet och kontraspionage. Många spelare kommer att vilja spela just SWI TIFFs eftersom de genom sina yrken har de ojämförligt största möjligheterna att komma ut på äventyr. De kommer då att arbeta som poliser, officerer, federala agenter, spioner, kontraspioner, säkerhetsexperter, privatdetektiver, anti-Mörker-agenter, etc. SWI TIFFs är ofta Chassörer och har därmed ett antal kraftfulla cybernetiska implantat.

## KYRASSIÄRER

Dessa robotvarelser är Cybertronics sista försvarslinje. De är ultimata mördarmaskiner, och det är inte många förutom den Mörka Legionens varelser som kan stå emot dem. Om du gillar tanken på att kunna vifta bort motståndare som flugor medan du sitter trygg inuti en nästan helt och hållet osårbar metallkropp kan det här vara en rollperson för dig. Livet som robot passar dock inte alla, eftersom det innebär ett antal större nackdelar.

Kyrassiär-rollpersoner är specialfall och skapas inte på samma sätt som andra rollperson. Se kapitlet *Kyrassiärer* nedan för mer information om hur man spelar en Kyrassiär.

## SLÅ FRAM VÄRDEN

Eftersom många troniker redan levt en tid innan de "skrev på" för sin nya megakorporation måste man slå fram deras värden på ett helt nytt sätt. I stället för att själv välja hur din rollperson utvecklas måste du med slumpens hjälp få fram en rad uppgifter på hur din rollperson såg ut när han eller hon rekryterades till Cybertronic.

### GRUNDEGENSKAPER

Om du vill spela en VAC skapar du din rollperson i enlighet med *Grundreglerna* – med ett undantag: slå fram din PER med 1T6.

Vill du skapa en TIFF slår du fram dina grundegenskaper med det antal tärningar som anges för din pelare i tabellen nedan.

| Grundegenskap | RDM    | AEM    | SWI    |
|---------------|--------|--------|--------|
| STY           | 3T6    | 3T6    | 2T6+8  |
| FYS           | 3T6    | 3T6    | 2T4+12 |
| SMI           | 3T6    | 3T6    | 1T6+14 |
| INT           | 1T6+14 | 2T6+8  | 3T6    |
| PSY           | 1T6+14 | 1T6+14 | 1T6+14 |
| PER           | 3T6    | 1T6+14 | 3T6    |

Stridsvärden beräknas som vanligt utifrån dina grundegenskaper.

### UPPVÄXTHÄNDELSE

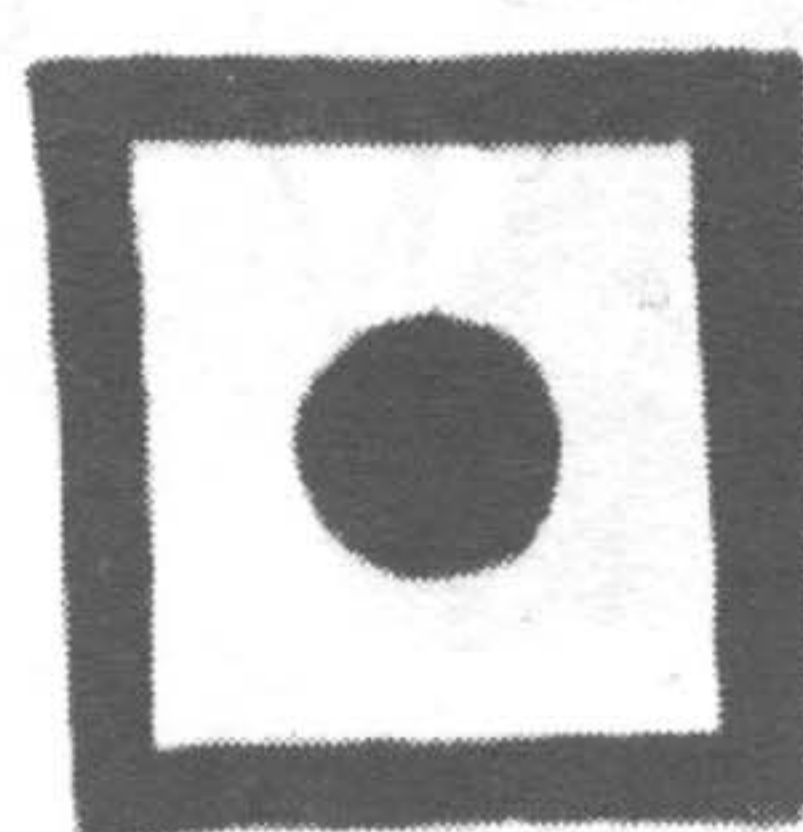
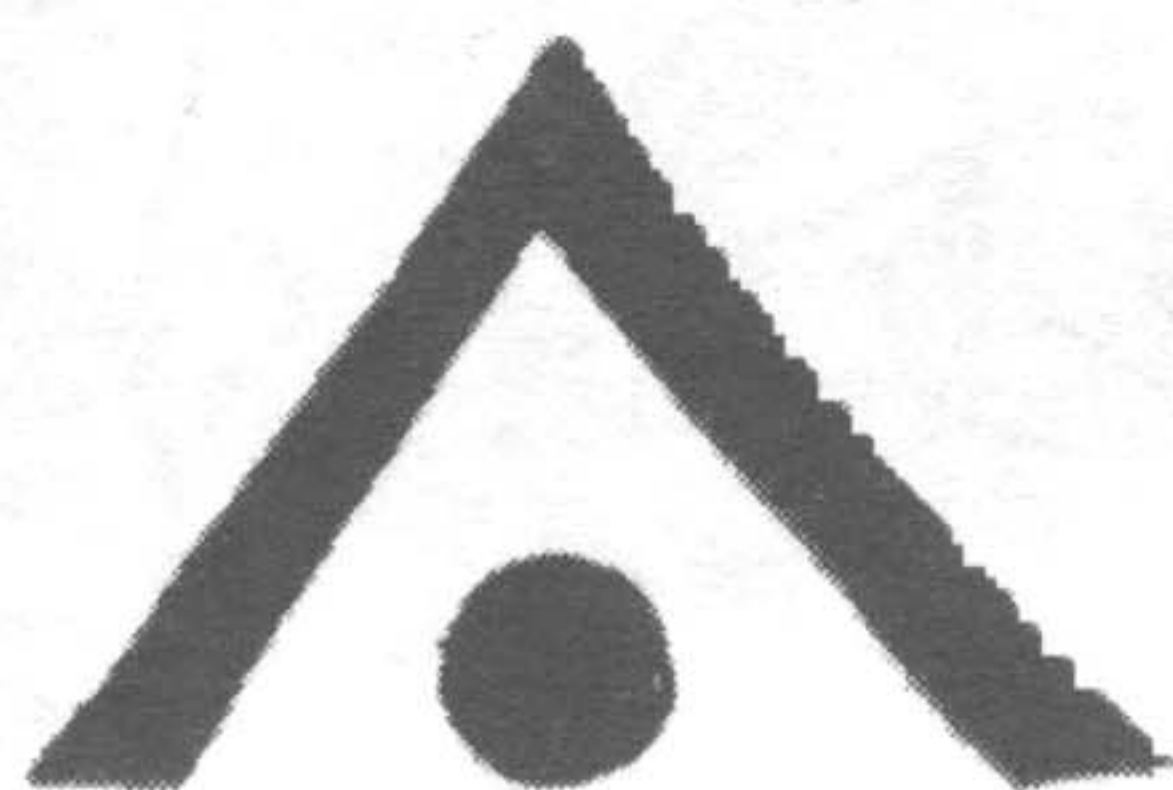
TIFFs slår tre gånger på *Cybertronic Händelsetabell*. Du kommer att märka att den till skillnad från händelsetabellen i grundreglerna bara beskriver effekter, inte orsaker. Detta beror på att din rollperson inte känner till sitt förflutna – men av och till kan händelser i nuet ge dig ledtrådar till vad som kan ha hänt din rollperson i hans eller hennes tidigare liv.

Det blir SLs uppgift att komma på vad som ligger till grund för de effekter du slår fram i händelsetabellen. Uppgifterna kan visa sig vara viktiga under din framtida utveckling inom Cybertronic. En dag kan de kanske till och med rädda livet på dig – eller kosta dig det!

Cybertronic-händelser markerade med en (•) är unika. Skulle du slå fram en sådan händelse mer än en gång ska du bortse från resultatet och slå om.

### SÄRSKILDA HÄNDELSE

Slå 1T20+16 för att få fram din TIFFs ålder, och slå en gång på *Cybertronic Händelsetabell* för varje år över 16 års ålder. Resultaten är saker som hänt dig innan dess att Cybertronic rekryterade dig.





# CYBERTRONIC HÄNDELSETABELL

2T20 Resultat

- 2• Du har en datoriserad hjärna.
- 3• Ditt antal Handlingar/SR läses alltid på raden nedanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 4• Du har fått ett benjobb.
- 5• Din defensiva bonus läses alltid på raden under den normala i stridsvärdestabellen.
- 6• Höj din PSY till 18 om den är lägre.
- 7• Minska din PER med 2.
- 8• Du har en cybernetisk arm. (Kan bara fås två gånger.)
- 9• Du har cybernetiska ben.
- 10• Lägg +2 på din PSY och -2 på din PER.
- 11• Lägg +2 på ditt FV i Slagsmål.
- 12• Lägg +2 på ditt FV i Gevär.
- 13• Lägg +1 på ditt FV i Socialt umgänge.
- 14• Höj din INT till 12 om den är lägre.
- 15• Höj din INT till 10 om den är lägre.
- 16• Lägg +1 på ditt FV i Datorer.
- 17• Du känner inte igen ditt eget ansikte.
- 18• Lägg +2 på din PER.
- 19• Lägg +1 på din PSY.
- 20• Din perceptionsbonus läses alltid på raden nedanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 21• Din skadebonus läses alltid på raden nedanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 22• Gör ett fritt tillval inom Perception.

- 23• Lägg +1 på alla FV inom Kommunikation.
- 24• Lägg +1 på alla FV inom Teknik.
- 25• Lägg +1 på alla FV inom Rörelse.
- 26• Lägg +1 på alla FV inom Eldhandvapen.
- 27• Lägg +1 på alla FV inom Strid.
- 28• Lägg +1 på din skadebonus.
- 29• Lägg +1 på ditt FV i Perception och Undvika.
- 30• Lägg +1 på din PSY och +3 på ditt FV i Förhörsteknik.
- 31• Lägg +1 på din PER och +2 på alla FV inom Kommunikation.
- 32• Lägg +1 på din SMI och +2 på alla FV inom Rörelse.
- 33• Du har en fläck nyss transplanterad hud på en av dina lemmar.
- 34• Din rörelseförmåga läses alltid på raden nedanför den normala i stridsvärdestabellen.
- 35• Höj din FYS till 14 om den är lägre.
- 36• Lägg +1 på din KP i varje kroppsdel.
- 37• Höj din STY till 12 om den är lägre.
- 38• Gör två fria tillval och höj alla dina FV inom Teknik med +2.
- 39• Lägg +3 på valfri grundegenskap.
- 40• Höj din ålder med fyra år och öka samtliga grundegenskaper med +2. Gör två tillval inom varje expertisområde och fyra fria tillval.

## FÄRDIGHETER

När man skapar en Cybertronic-figur får man vanligtvis inte välja vilka färdigheter ens rollperson ska få, utan måste i stället slå på tabellen på nästa sida. Läs av raden för den pelare din rollperson tillhör för att se vilken tärning du ska slå för att få fram hur många tillval du får inom varje färdighet. Notera dina färdighetstillval på ditt rollformulär som vanligt.



nen att influera användaren, men det är bara de psykiskt starkaste som ges XLR8 Mark II. Redan innan dessa individer får tillgång till drogen är risken att de skulle övergå till Mörkret i det närmaste obefintliga.

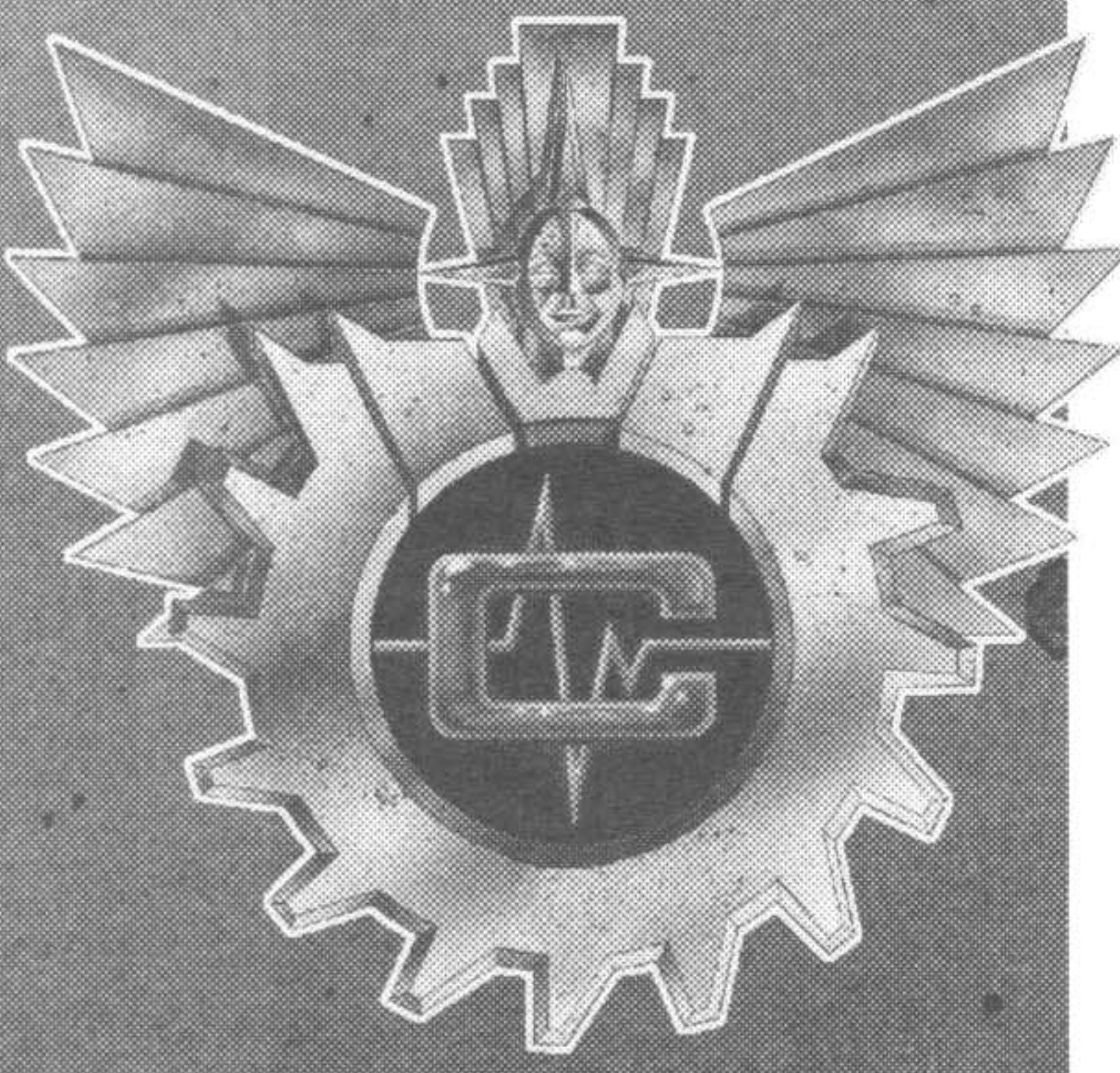
Utan hjälp av XLR8 stöter människokroppen dessutom bort de cybernetiska implantat megakorporationen gärna förbättrar sina anställda med. Drogen ligger alltså i allra högsta grad bakom Cybertronics framgångar – utan den kan ingen av de övriga megakorporationerna apa efter Cybertronics lyckade sammanmältning av människa och maskin.

## FRAMGÅNG OCH MISSLYCKANDE

Cybertronic grundades på den ena framgången efter den andra. Ingen vet säkert hur det kan komma sig att företagsledningen är så snabb och smart, men det står helt klart att ingen tänker klarare än Cybertronic – vare sig man står på börsgolvet eller ute på slagfältet. Framgång belönas alltid och vanligtvis också på något högst märkbart sätt, vilket naturligtvis är en av anledningarna till att många skulle vilja gå med i företaget.

Ett mindre välkänt faktum är att Cybertronic bestraffar misslyckanden med samma snabbhet och effektivitet man belönar framgång. Ställer man till det kan man sluta som lik eller ännu värre. Bryter man sig ur megakorporationen spåras man upp och dödas – utan undantag. Cybertronics framgång bygger på att man är som en stor klubb med hemligheter ingen utanförstående ges tillgång





## CYBERTRONIC FÄRDIGHETSTABELL

| Färdighet            | RDM | AEM   | SWI   |
|----------------------|-----|-------|-------|
| <b>Strid</b>         |     |       |       |
| Missilvapen          | –   | –     | 1T4   |
| Slagsmål             | –   | –     | 1T6+2 |
| Brottning            | –   | –     | 1T4+2 |
| Kastvapen            | –   | –     | 1T4+1 |
| Närstridsvapen       | –   | –     | 1T4+2 |
| Parera               | –   | –     | 1T6+2 |
| <b>Eldhandvapen</b>  |     |       |       |
| Pistol               | 1T4 | 1T4+2 | 1T6+4 |
| Gevär                | –   | 1T4   | 1T6+2 |
| Lätta automatvapen   | –   | –     | 1T4+4 |
| Tunga automatvapen   | –   | –     | 1T6+2 |
| Axelavskjutna vapen  | –   | –     | 1T6+1 |
| Granatkastare        | –   | –     | 1T6+1 |
| <b>Kommunikation</b> |     |       |       |
| Administration       | 1T4 | 1T6+4 | 1T4   |
| Retorik              | 1T4 | 1T6+4 | 1T4   |
| Köpslå               | 1T6 | 1T6+4 | –     |
| Socialt umgänge      | 1T4 | 1T8+2 | 1T4   |
| Förhörsteknik        | 1T4 | 1T4+2 | 1T6   |

| Färdighet                 | RDM   | AEM   | SWI   |
|---------------------------|-------|-------|-------|
| Bluff                     | 1T4   | 1T6+4 | 1T6+4 |
| <b>Rörelse</b>            |       |       |       |
| Fingerfärdighet           | –     | 1T6   | 1T8   |
| Smyga                     | –     | 1T4   | 1T8+1 |
| Vighet                    | –     | –     | 1T6   |
| Klättra                   | –     | –     | 1T6   |
| Flygfarkoster             | –     | 1T8   | 1T6   |
| Markfordon                | –     | 1T10  | 1T8   |
| <b>Teknik</b>             |       |       |       |
| Kemi                      | 1T6+4 | –     | 1T4   |
| Vapensystem               | 1T4+4 | –     | 1T4+2 |
| Datorer                   | 1T6+4 | 1T4+4 | 1T4+4 |
| Elektronik                | 1T8+2 | 1T4   | 1T6   |
| Medicin                   | 1T10  | –     | 1T6   |
| Mekanik                   | 1T8+1 | –     | 1T4   |
| Cybernetik                | 1T6+4 | 1T4+2 | 1T6+2 |
| Subreality                | 1T6+4 | 1T8+2 | 1T8+2 |
| <b>Specialfärdigheter</b> |       |       |       |
| Undvika                   | 1T6   | 1T6   | 1T6+4 |
| Perception                | 1T6+4 | 1T6+4 | 1T6+4 |

till, och företaget är berett att ta till vilka medel som helst för att det ska förbli så. Ingen är oersättlig när det gäller att skydda företaget.

Om en VAC av någon anledning skulle börja agera självständigt kan de förklaras vara hopplösa fall och elimineras. Attilaenheter som visar prov på alltför stor personlighet tas in för en genomgång och eventuellt förstörs de.

Saken är den att Cybertronic lägger stora resurser på psykologiska kartläggningar av folk innan de släpps in i företaget – och de visar nästan aldrig fel. Om en Cybertronic-spelare därför skulle vilja att rollpersonen gör något en "god" troniker inte ens skulle fundera på att göra, har SL fria händer att ta kontroll över rollpersonen. SL får sedan avgöra om och när spelaren återfår kontrollen över sin rollperson.

Det är som sagt inte alla som klarar att spela en Cybertronic-figur. Om du tycker att det verkar svårt att spela en rollperson med så strängt kontrollerat beteendemönster bör du kanske pröva något annat – annars är risken stor att du förlorar rollpersonen eller att den dör.

En TIFFF gå med i Cybertronic på två sätt: antingen knallar de in genom huvudentrén, eller så bärs de i ryggläge in genom en bakdörr. Öppen rekrytering är vanligast, men man blir fortfarande hjärntvättad och måste lämna sitt förflutna bakom sig under sitt första år inom Cybertronic.

Det andra sättet att komma med går via döden. Cybertronic har fantastiska medicinska anläggningar – långt mer avancerade än de övriga megakorporationernas. Man kan återuppliva någon som legat död i flera dagar, bara man har tillräckligt mycket kvar av objektets kropp att arbeta med. Processen är naturligtvis komplicerad och kostnadskrävande, så man sätter inte igång förrän man säkerställt att fördelarna är betydande.

Cybertronic anstränger sig alltså bara för att återuppliva folk som kan tänkas bli särskilt bra TIFFFs i megakorporationens tjänst – VACs är trots allt ganska lätta att värva på vanligt sätt. Den som blir TIFFF tillhör dock mänsklighetens grädda, och Cybertronic är inte villiga att låta en struntsak som döden hindra dem från att värva en så värdefull person. En återupplivad TIFFF genomgår oftast utseendeförändrande plastikkirurgi för att inte råka bli igenkända på gatan.

Somliga dödas i hemlighet, andra helt öppet. De som dödas i hemlighet försvinner helt enkelt utan att deras vänner eller kollegor får veta vad som hänt dem: ena dagen är de på jobbet, nästa är de borta. Ibland dödas de av Cybertronics personal, ibland av folk som inte har något med megakorporationen att göra.

De som dör öppet anses i allmänhetens ögon vara döda och begravs inför vänner och bekanta – ofta i en

öppen kista. Men i stället för att forslas iväg till närmaste krematorium förs kroppen till Cybertronics återupplivningscenter. Det största och mest framstående av dessa finns på ett av källarplanen långt under megakorporationens högkvarter på Luna.

### ATT BLI EN TRONIKER

En VAC som rekryterats till Cybertronic är helt och hållet medveten om sitt förflutna. Han eller hon anställs av Cybertronics personalavdelning, ges XLR8 och en plats inom megakorporationen. Drogen säkerställer den anställdes lojalitet och effektivitet.

En TIFFF vaknar helt enkelt upp en dag som Cybertronic-anställd utan att minnas något tidigare liv, och kommer inte heller att få någon information om det – åtminstone inte förrän de fullgjort sitt första tjänsteår. När detta första år gått är de obrottsligt lojala mot megakorporationen och kommer att fortsätta tjäna den oavsett vad de får veta om sin bakgrund.

### IMPLANTAT

Varje slags troniker får automatiskt vissa typer av cybernetiska implantat och har möjlighet att utrustas med ytterligare några stycken under rekryteringen. Senare kan fler läggas till beroende på vad tronikerns yrke eller prestanda kräver.

Tabeller för samtliga spelares medlemmar visas nedan. Standardutrustning när det gäller cybernetiska implantat anges som "auto", för övriga gäller att slå under det angivna talet med 1T20.

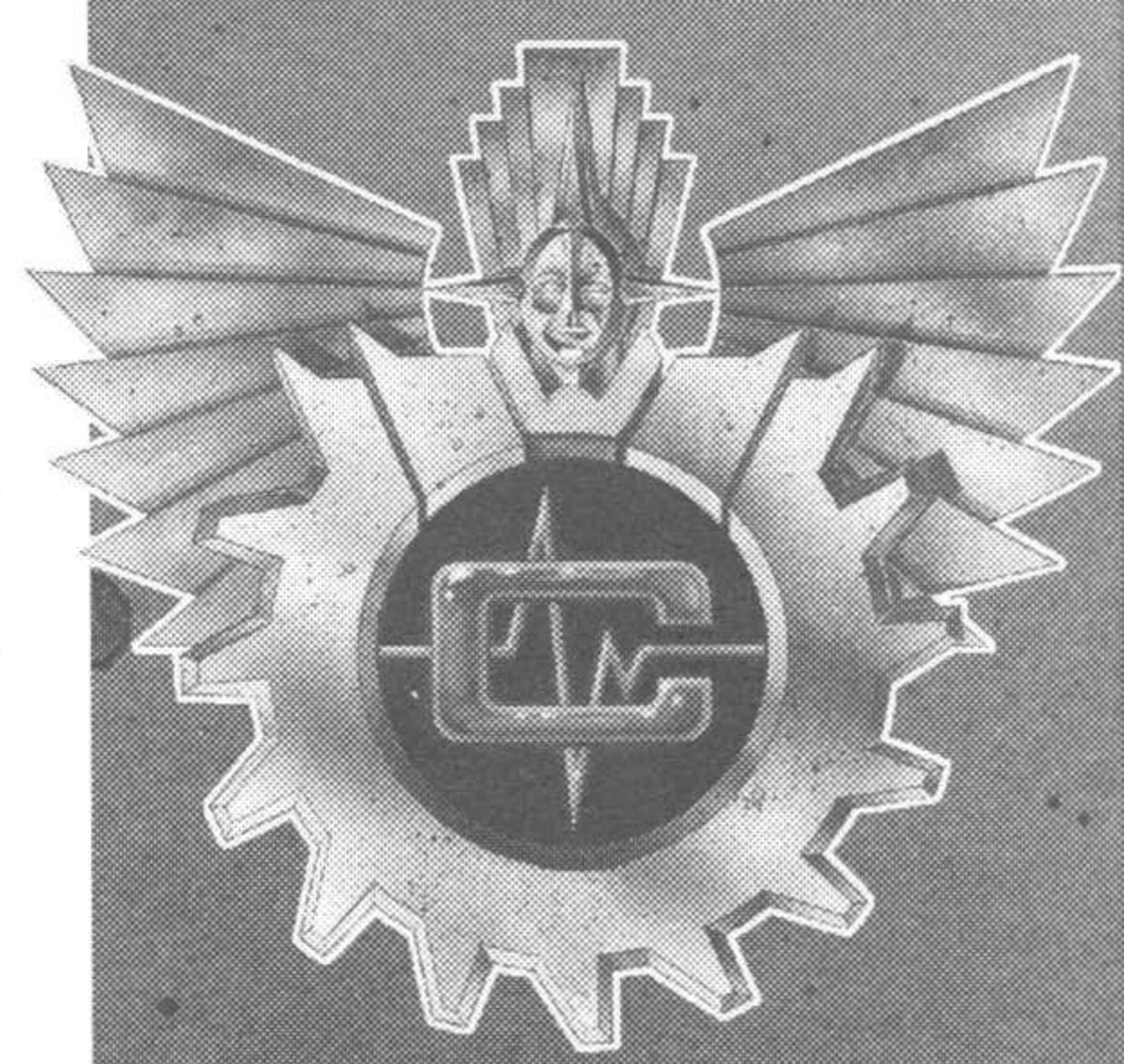
Brödraskapet utpekar likheterna mellan cyberteknologin och nekroteknologin som ett av mer gravande bevisen för ett samband mellan Cybertronic och den Mörka Legionen. Faktum är också att cyber-



teknologin till stora delar använder nekroteknologin som förebild. Cybertronic strävar ständigt efter att tillfångata Mörkrets soldater för att undersöka deras nekroteknologi. Forskarna försöker därefter anpassa tekniken för användning på människor som behandlats med XLR8.

Cybertronic använder XLR8 i stället för Mörk Symmetri för att motverka bortstötande av implantaten,

och i stället för nekroteknologins "främmande" substanser används en särskild legering av metaller och keramiska material, känd som cybernium. Materialets sammansättning är ytterst komplicerad, och tillverkningsmetoden är en av Cybertronics bäste bevarade hemligheter. Den teknikintensiva framställningen av cybernium gör att tillgången till cybernetiska implantat är kraftigt begränsad.



#### RDM VAC

| Slå  | Implantat             |
|------|-----------------------|
| 1-14 | Subreality-receptorer |

#### RDM TIFF

| Slå  | Implantat               |
|------|-------------------------|
| Auto | Subreality-receptorer   |
| 1-10 | Subreality-länk         |
| 1-3  | Artificiell arm         |
| 1-2  | Artificiella ben        |
| 1-6  | Artificiella lungor     |
| 1-5  | Artificiella organ      |
| 1-4  | Datoriserad hjärna      |
| 1-7  | Hornhinne-display       |
| 1-6  | Ultravioletta näthinnor |

#### AEM VAC

| Slå  | Implantat             |
|------|-----------------------|
| 1-14 | Subreality-receptorer |
| 1-4  | Trådlös länk          |

#### AEM TIFF

| Slå  | Implantat             |
|------|-----------------------|
| Auto | Subreality-receptorer |
| Auto | Trådlös länk          |
| 1-3  | Artificiell arm       |
| 1-2  | Artificiella ben      |
| 1-7  | Artificiella organ    |
| 1-2  | Datoriserad hjärna    |
| 1-7  | Hornhinne-display     |

#### SWI VAC

| Slå  | Implantat             |
|------|-----------------------|
| 1-14 | Subreality-receptorer |
| 1-4  | Trådlös länk          |
| 1-3  | Stålhud               |

#### SWI TIFF

| Slå  | Implantat               |
|------|-------------------------|
| Auto | Subreality-receptorer   |
| Auto | Trådlös länk            |
| 1-16 | Subreality-länk         |
| 1-15 | Stålhud                 |
| 1-11 | Benjobb                 |
| 1-10 | Hornhinne-display       |
| 1-8  | Infraröda ögonlock      |
| 1-8  | Artificiell arm         |
| 1-7  | Ultravioletta näthinnor |
| 1-7  | Artificiella organ      |
| 1-6  | Artificiella ben        |
| 1-5  | Artificiella lungor     |
| 1-4  | Datoriserad hjärna      |







# DEN VERKLIGA BAKGRUNDEN

**S**L avgör nu i hemlighet vem TIFF-personen var innan han eller hon kom med i Cybertronic. En VAC är den han är och minns sitt förflutna utan problem.

En TIFFs bakgrund måste hållas hemlig för spelaren till dess att minst ett år gått i spelvärlden. Först då kan TIFF-personens bakgrund avslöjas för spelaren om denne vill, men spelaren *måste* inte ta del av informationen. Många troniker trivs bra med sin Cybertronic-personlighet och tycker att de klarar sig bättre om de inte vet vem de en gång varit.

SL kan också säga att TIFF-personen hittades död i en gränd, eller att Cybertronic inte vet vem rollpersonen ursprungligen var. Detta kan visserligen vara

frustrerande för en TIFF som hoppats få veta mer om sitt förflutna, men kan också bli en bra utgångspunkt för en mängd äventyr.

Med hjälp av tabellerna nedan och en portion fantasi bör SL kunna snickra ihop en intressant bakgrund för TIFF-personen. Det finns naturligtvis ingenting som säger att man måste använda tabellerna om man har egna idéer angående TIFF-personens bakgrund – tabellerna är bara ett hjälpmedel.

Tabellerna kan också användas till att ta reda på en VAC-persons bakgrund, men i så fall bör spelaren själv få slå tärningsslagen eftersom informationen på inget sätt är hemlig.

## FÖDD INOM MEGAKORP

| Slå (1T10) | Resultat    |
|------------|-------------|
| 1–4        | Bauhaus     |
| 5          | Brödrskapet |
| 6–7        | Capitol     |
| 8          | Imperial    |
| 9          | Mishima     |
| 10         | Ingen       |

## FÖDELSEPLANET

| Slå (1T10) | Resultat       |
|------------|----------------|
| 1–3        | Luna           |
| 4–5        | Mars           |
| 6          | Merkurius      |
| 7–9        | Venus          |
| 10         | Asteroidbältet |

## FÖRÄLDRAR

| Slå (1T10) | Resultat     |
|------------|--------------|
| 1–3        | Båda vid liv |
| 5–6        | Fadern död   |
| 7–8        | Modern död   |
| 9–10       | Båda döda    |

## SYSKON

| Slå (1T10) | Resultat |
|------------|----------|
| 1–4        | Inga     |
| 5–6        | Ett      |
| 7–8        | Två      |
| 9          | Tre      |
| 10         | Fyra     |

## CIVILSTÅND

| Slå (1T10) | Resultat                  |
|------------|---------------------------|
| 1–6        | Ensamstående              |
| 7–8        | Gift                      |
| 9          | Gift med 1T4 barn         |
| 10         | Ensamstående med 1T4 barn |

## REKRYTERINGSSÄTT

| Slå (1T10) | Resultat          |
|------------|-------------------|
| 1–7        | Öppet rekryterad  |
| 8          | Dödad i hemlighet |
| 9–10       | Öppet dödad       |

Med hjälp av böckerna om de olika megakorporationerna kan du få fram rollpersonens förflutna mer i detalj. Om du till exempel skapar en rollperson med bakgrund inom Imperial kan du med tabellerna i Imperial-reglerna avgöra vilken klan och familj rollpersonen tillhörde. Det säger mycket mer om rollpersonen än vad tabellerna här någonsin kan göra.

Det står dig dessutom helt fritt att skapa fullständiga rollpersoner för var och en av din TIFFs närmaste släktingar. Dessa kan senare bli avstamp för alla möjliga slags äventyr eller möjligheter att ställa till det i rollpersonens huvud.

En annan inspirationskälla till sanningen bakom rollpersonens förflutna är Cybertronics händelsetabell – några orsaker till händelserna anges ju inte. Det är alltså SLs sak att hitta på orsakerna, och spelarna kan inte ta reda på något om sina rollpersoner bara genom att kika i tabellen.

Kolla igenom händelserna TIFF-spelaren har slagit fram på Cybertronics händelsetabell, och försök tänka ut vad som kan ha orsakat dem. Ta gärna hjälp av händelsetabellerna i grundreglerna och i de övriga korporationsreglerna. De kan vara en stor inspirationskälla.

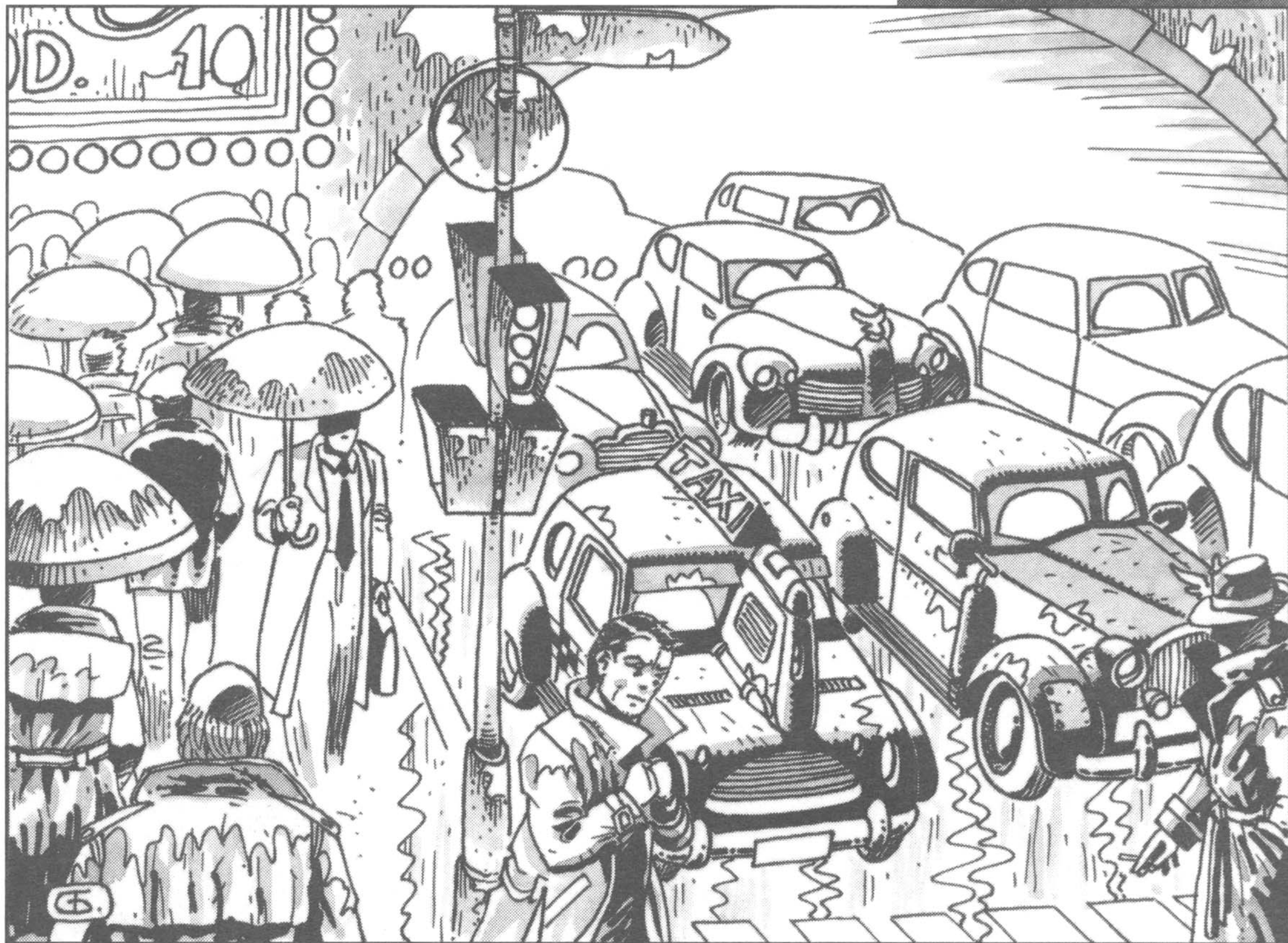


# CYBERTRONIC-FÄRDIGHETER



**T**roniker kan använda sig av samtliga färdigheter som beskrivs i grundreglerna, samt ytterligare några som är unika för Cybertronic. De senare beskrivs nedan.

Rollpersonerna kan dessutom i hemlighet besitta färdigheter som bara är tillgängliga för medlemmar av den megakorporation de ursprungligen tillhörde – SL avgör om det är så. En TIFF som förut tillhörde Capitol kan exempelvis antas ha fått Kommandoträning eller utbildats i Lönnmord. Med tanke på att dessa färdigheter inte är särskilt vardagliga bör spelaren inte vara medveten om att hans eller hennes TIFF besitter dem, eller om rollpersonen kan tänkas använda färdigheten reflexmässigt. Skulle exempelvis vår före detta Capitol-rollperson smyga upp bakom en Kättare, kan SL slå för att se om Kättarens lönnmördas.



## TEKNIK

### CYBERNETIK

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Med den här färdigheten kan rollpersonen konsten att sköta cybernetisk utrustning, och i kombination med Medicin kan han eller hon till och med operera in eller ta ut cybernetiska implantat. I kombination med Mekanik eller Elektronik kan rollpersonen reparera utrustningen.

Icke-troniker kan också ha färdigheten, men kan dock inte operera in cybernetiska implantat eftersom detta kräver kännedom om XLR8, vilket icke-troniker helt enkelt inte har (oavsett vad Bauhaus kan tänkas hävda angående Ticker).

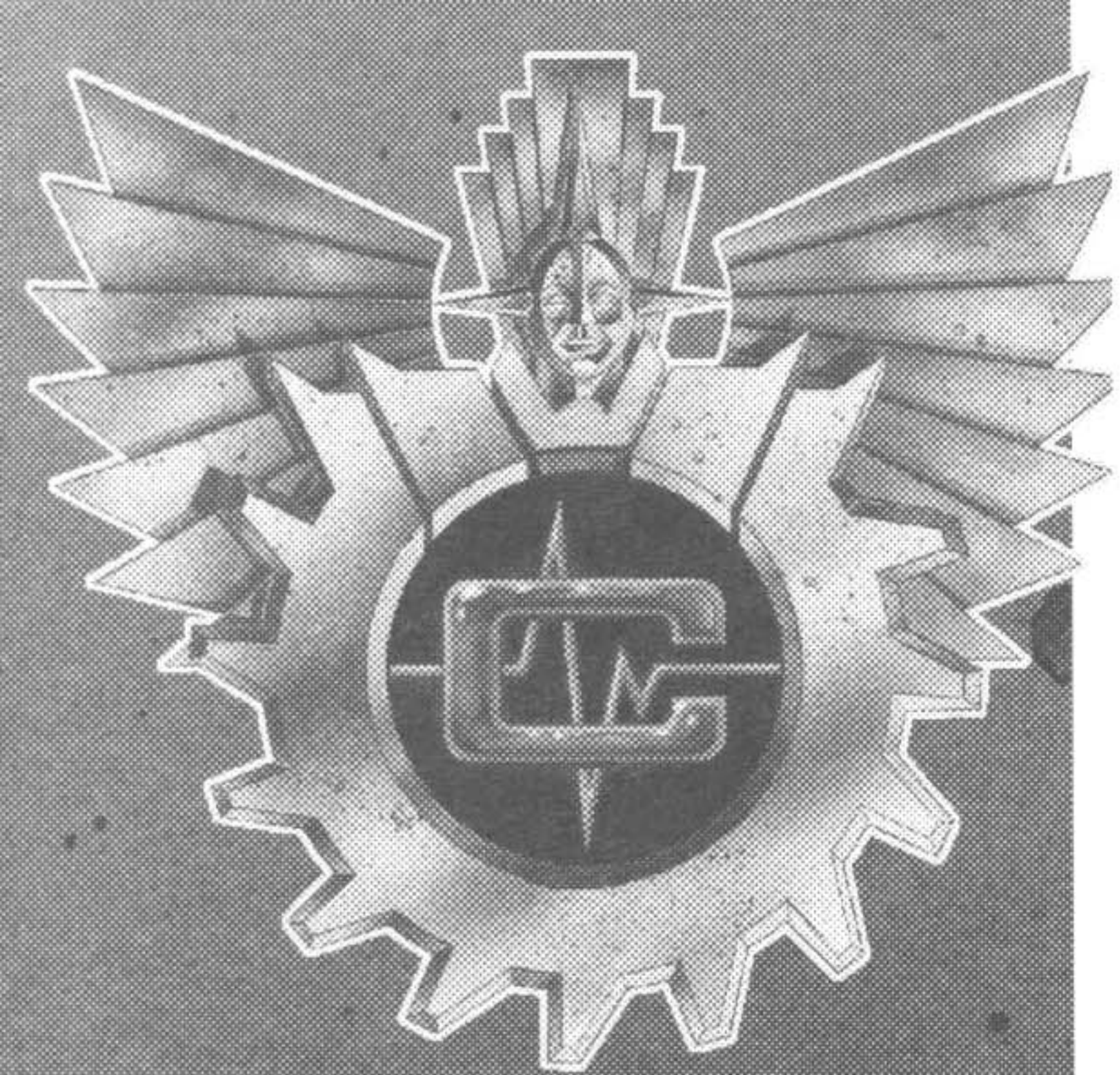
### SUBREALITY

#### GRUNDEGENSKAP: INT

Rollpersonen kan navigera inom Cybertronics informationsbaserade system, subreality, och kan med ett lyckat färdighetsslag få fram upplysningar om i princip vad som helst som inte är hemligstämplat. Naturligtvis kan även sådan information fås fram, men då är svårighetsgraden större.

För att fullt ut kunna använda sig av färdigheten måste man vara utrustad med subreality-receptorer eller subreality-länk. Icke-troniker och troniker utan cybernetisk utrustning kan också ha denna färdighet, men då minskas FV med -5 eftersom de saknar utrustning för att få full tillgång till subreality.





## DIAMANTER

**O**vanför VACs och TIFFs finns i Cybertronic-hierarkin en tredje, eller snarare första, klass av medborgare: Diamanterna. Dessa åtnjuter ytterst särskild behandling och ges ett nästan otroligt mått av frihet. De är också obrottsligt lojala mot sin korporation och har gjort sig förtjänta av sina överordnades tillit flera gånger om. Diamanterna är ofta Chassörer med ett stort antal kraftfulla implantat.

TIFF-rollpersoner kan bli Diamanter genom att samla på sig tillräckligt antal Hjaltpoäng genom vanligt spel – när man samlat på sig 50

# KYRASSIÄRER

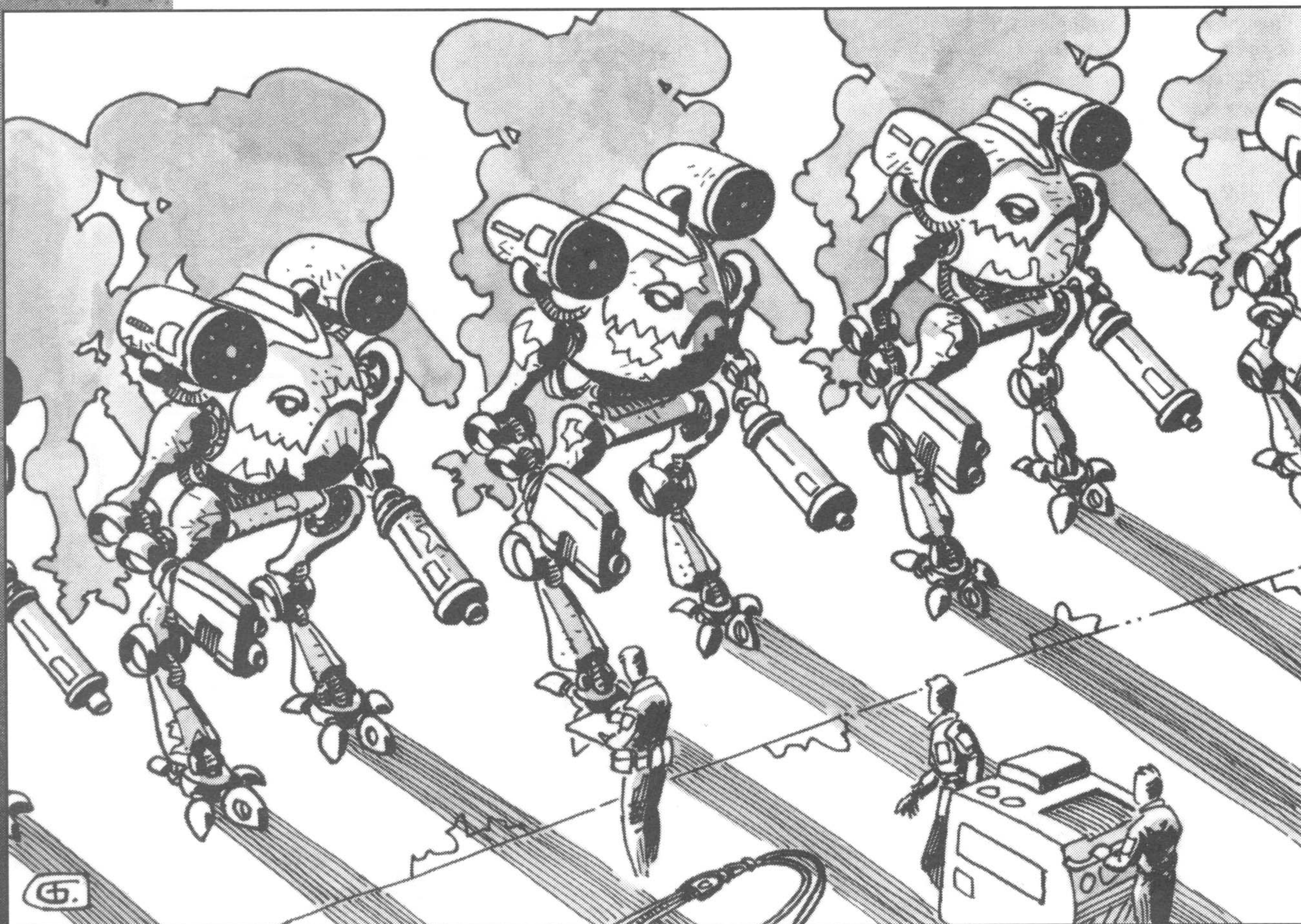
**D**en som väljer att spela en Kyrassiär står inför en utmaning. Det kan tyckas lätt att spela en mördarmaskin, och på sätt och vis är det visserligen det – att oberört kunna stå mitt i stormelden och ändå agera med skrämmande exakthet har ju sina fördelar. Det är när man försöker sig på andra saker det blir kärvare.

## KOMPANJONER

Samtliga Kyrassiärer förses med en ständigt närvarande Cybertronic-kompanjon som inte är Kyrassiär (företrädesvis en rollperson). Kompanjonen kan bytas ut mellan uppdragen, eller till och med mitt i ett, men en Kyrassiär måste alltid åtföljas av en kompanjon. Utan denna är Kyrassiären en maskin utan mål och mening, eftersom den saknar förmåga att handla utan direkta order.

I vissa lägen kan Kyrassiärens kompanjon befinna sig på annan ort men vara länkad till maskinen via trådlös länk. Skulle det behövas kan kompanjonen dessutom överlåta Kyrassiären till en icke-troniker, men sådana överlåtanden begränsas till en 24-timmarsperiod om inte styrelsen tillåtit annat.

Utan sin kompanjon återgår Kyrassiären automatiskt till sina nödlägesinstruktioner, att säkerställa tryggheten för eventuella troniker i området och därefter så snart som möjligt kontakta närmaste SWI-postering. På Luna skulle exempelvis ett anrop via Trådlös länk omedelbart vidarebefordras till Högkvarteret för utvärdering av läget och utfärdande av nya order. Vanligtvis blir denna att retirera och sammanstråla med en understödsgrupp eller – om uppdraget misslyckats – rapportera för genomgång efter uppdrag.





## FÖLJA ORDER

Kyrassiärer har bara ett begränsat mått av intelligens. I likhet med andra datorer gör de inte vad man vill att de ska göra, utan vad man har sagt åt dem att göra. Kyrassiärens kompanjon måste därför vara så försiktig som möjligt när han eller hon ger den order av något slag. Androiden kommer alltid att följa ordern så bokstavligt talat den bara kan, vilket kan få katastrofala följder om det inte hanteras på rätt sätt. Erfarna kompanjoner är nästan lika värdefulla som Kyrassiären själv.

När det uppkommer ett läge då Kyrassiären (enligt SLs bedömning) kan misstolka en order, ska Kyrassiärens spelare slå mot dess INT. Lyckas slaget har Kyrassiären lyckats förändra sin programmering så pass att den förstår vad kompanjonen faktiskt menade och kan agera utifrån detta. Misslyckas slaget måste Kyrassiären utföra ordern till punkt och pricka, hur galet det än blir. Om spelaren inte går med på detta bör SL för en tid överta kontrollen av rollpersonen.

## KÄRNAN

De flesta ser en Kyrassiär som en kraftfull robot som är så gott som osårbar och kan dra ut i strid beväpnad med de tyngsta vapnen. Sanningen är den att de då bara ser till Kyrassiärens robotkropp.

En Kyrassiär är i stort sett en ganska avancerad artificiell intelligens inrymt i en i det närmaste oförstörbar äggformad kärna stor som en tennisboll. Kärnan sitter oftast i närheten av Kyrassiärens välbepansrade sensorbehållare (Attila-enhetens huvud). Den använder sig av en infraröd sensor för dataöverföring och kan aktiveras genom att trycka in en knapp på dess baksida. Avstängningssignalen kan bara aktiveras med hjälp av en kodad infraröd signal som endast kan sändas med en särskild sändare, men en Chassör med Infrarött öga klarar det också.

Kärnan kan installeras i kroppar av alla möjliga storlekar. Den mest populära är visserligen Attila-enheten, men det finns andra. Ju större kroppen är, desto större krav ställs dock på kärnans intelligens. Med andra ord: ju större kropp, desto dummare robot. Kärnan i en Attila Mark I är ganska intelligent och kan vid behov ändra sin programmering. Samma kärna inuti en Eradicator skulle belastas hårdare av kroppens större krav, varvid mindre processorkraft blir över för finurligheter som omprogrammering.

Av denna anledning ges kraftigare kroppar bara till Kyrassiärer med erfarna kompanjoner, annars skulle Cybertronic riskera att en Kyrassiär löper amok. Något sådant skulle inte styrelsen se med blida ögon.

## ATT ROLLSPELA EN KYRASSIÄR

Det kan vara en riktig utmaning att rollspela en Kyrassiär. De saknar allt

vad känslor heter, är iskallt logiska och tolkar en given order till dess minsta bokstav. Kyrassiärer förses med en förprogrammerad personlighet som gör det möjligt för dem att interagera med människor, även om det haltar en del. I likhet med de flesta andra datagränssnitt har det både sina goda och dåliga sidor.

Kyrassiär-spelare måste vara ytterst noga med att följa sina order till punkt och pricka, och inte bara göra vad de har lust med. Om din kompanjon till exempel säger åt dig att vakta en korridor kommer du att vakta den till dess att han säger åt dig att gå därifrån. Du kan naturligtvis programmeras om via trådlös länk, men till dess att du får nya order måste du utföra dina gamla.

En smart kompanjon ser till att förprogrammera alla eventuella order innan ni ger er ut på ett uppdrag. Skriv ned alla order och visa upp dem för SL innan uppdraget börjar. Försök att formulera dina order så tydligt som möjligt, så att du inte lämnar utrymme för feltolkningar.

Var beredd på att SL kan dra dig åt sidan och förklara hur du ska tolka dina order – och bli inte förvånad om SLs tolkning av någon order inte stämmer överens med din. Spela bara med så gott du kan. Du kan ju inte förändra din programmering förrän din kompanjon utsätts för eventuella brister i kodningen (och du kan ju inte förvarna honom eller henne om dem heller).



*Hjältepoäng i Cybertronics tjänst kan man uppnå status som Diamant. När du väl nått hit slår du ett svårt PER-slag efter varje avslutat uppdrag, och lyckas du upphöjs du till Diamant.*

*Diamanter får själva välja sina uppdrag och ges full tillgång till Cybertronics utrustning och informationsbaser – de är de ultimativa företagsmännen och -kvinnorna. De är beredda att göra vad som helst för Cybertronic, och det omvända gäller (i nästan) lika stor utsträckning.*

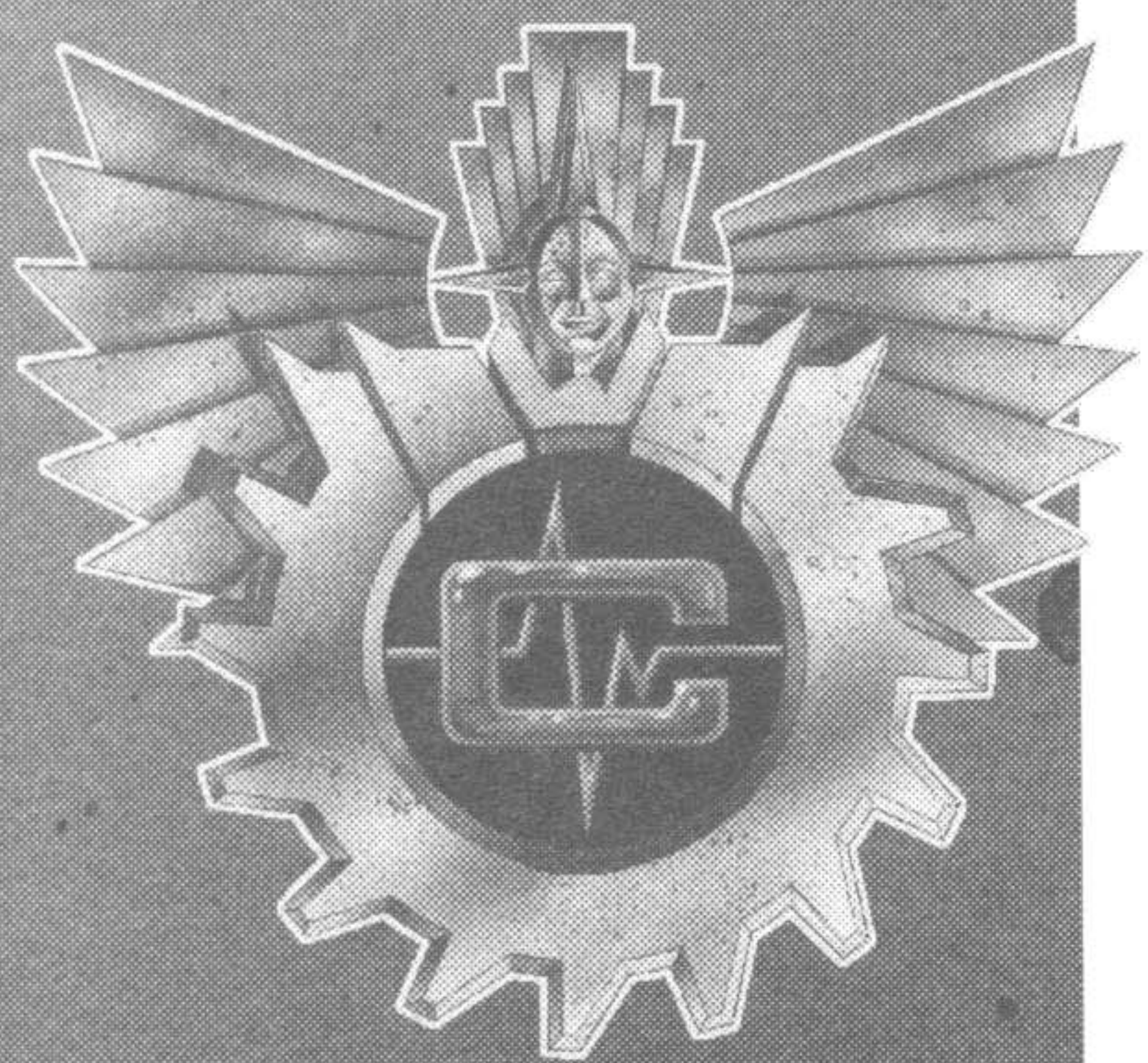
*Detta betyder inte att du får ett skrivbordsjobb så fort du blivit Diamant, tvärtom. Sådana personer är alldeles för viktiga för att tas ur operativ fälttjänst. Du kan alltså se fram emot massor av nya äventyr, men de blir naturligtvis ännu farligare och avgörande än tidigare!*

## LANDSFÖRVISADE

**D**et pratas över mänsklighetens alla världar om landsförvisade från Cybertronic som arbetar som frilansare. Det finns inte särskilt många landsförvisade, men av och till dyker de upp. Av en eller annan anledning har de tydligen inte klarat av livet inom megakorporationen, och har därför bestämt sig för att försöka på egen hand.

Den bistra sanningen är att när man en gång gått med Cybertronic kan man inte lämna megakorporationen – det sörjer beroendet av XLR8 till. Detta stämmer i ännu högre grad in på Chassörer, eftersom deras kroppar utan ständig tillförsel av Hjärnolja skulle börja stöta bort de





cybernetiska implantaten. Chassören skulle alltså till slut dö.

Bortsett från det är det dessutom så att ingen troniker skulle vilja lämna korporationen. Cybertronic tar sällan miste i sina psykologiska utvärderingar av potentiella anställda, och när de av och till tar fel ser de noga till att utplåna misstaget. Man satsar dock mycket stora resurser på att säkerställa att man rekryterar rätt sorts folk, och tvingas sällan ta till så extrema medel.

Detta innebär alltså att de som påstår sig vara före detta troniker antingen är lögnare som arbetar för Cybertronic, eller lögnare som inte gör det.

De som arbetar för Cybertronic är egentligen fältagenter som arbetar i delar av solsystemet där öppet anställda troniker aldrig skulle accepteras. De inhämtar information, deltar ibland till och med i frilansoperationer för andra korporationers räkning och arbetar som spioner i största allmänhet. Eftersom ingen utanför Cybertronic kan bevisa att tronikern fortfarande är lojal mot sin megakorporation, fungerar det hela ganska bra. De övriga megakorporationerna har kanske sina misstankar, och ex-troniker anställs sällan av något annat företag (merparten av denna exklusiva klubb finns hos Bauhaus).

Vissa av dessa troniker tror faktiskt att de har lämnat Cybertronic eller blivit avskedade – de har hjärntvättats till att tro det. De har däremot inte fått ta del av några hemligheter, så de har ingenting att föra vidare. Dessutom tror de att de med jämna mellan-

## ATT PROGRAMMERA EN KYRASSIÄR

Mellan uppdragen kan en Kyrassiär faktiskt programmera om sig själv i enlighet med sin kompanjons order. Faktum är att du med ett lyckat INT-slag till och med kan föreslå vissa typer av order.

En Kyrassiär har ett begränsat antal kortplatser som kan fyllas med färdighetstillval. Antalet kortplatser avgörs av vilken maskin Kyrassiären har installerats i. Många kortplatser är redan fyllda med exempelvis koder för att gå eller prata, så sådant behöver du inte tänka på. Fyll bara ut "melanrummen".

Ju senare Attila-modell, desto fler kortplatser. En Attila Mark I har 50 kortplatser, Mark II har 75 och Mark III (även känd som Ultra) har 100. Varje kortplats kan fyllas med ett färdighetstillval, dock inte färdigheter inom Kommunikation.

Ytterligare program kan också läggas in, som kunskapsfärdigheter av det mer eller mindre unika slaget som passar inför ett visst uppdrag, till exempel Kunskap om Lunas tunnelbanetunnlar. Det mest användbara av dessa är programmet Begränsad Intelligens. I en valsituation kan spelaren faktiskt bestämma sig för vad han eller hon ska göra, i stället för att bara lyda order. Varje INT-poäng över den Kyrassiären levereras med tar fem kortplatser i anspråk.

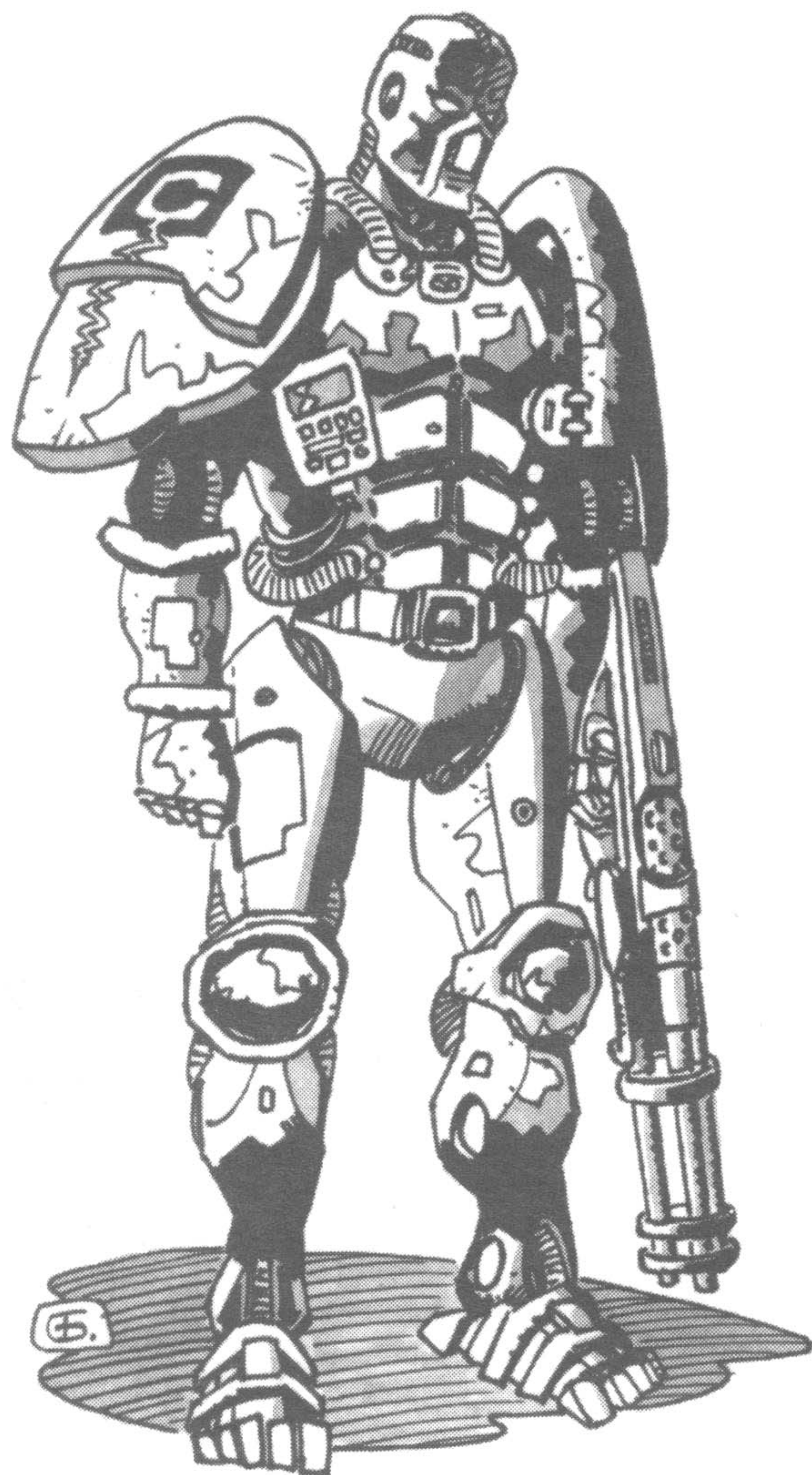
Andra kroppar kan också användas, men dessa använder då merparten av Kyrassiärens processor-kraft till att styra kroppen – en Kyrassiär kan exempelvis installeras i en Eradicator eller Sky Witch.

Före varje uppdrag bör du på ett rollformulär fylla i hur din Kyrassiär senast programmerades. Skulle du glömma att göra det utgår man bara ifrån programmet är detsamma som under ditt senaste uppdrag.



## ATTILA-ENHETER

Attila-enheter är täckta med syntethud för att deras mekaniska natur inte ska stå uppenbar vid första bästa anblick. De är enorma och visar alltid upp ett dumt flin. De flesta kommer bara att se dem som ointelligenta jättar till dess att de undersökt dem närmare, men den som vet det allra minsta om dem känner igen dem på mils avstånd, syntethud eller ej.



### MARK I

STY 25  
FYS 25  
SMI 25  
INT 10  
PSY 25  
PER –

FÖRFLYTTNING: 5/325  
SB: +3  
HANDLING/SR: 5  
DB: +5  
PB: +5

ANFALLSSÄTT: Tungt vapen eller knytnäve (1T4+2)

KORTPLATSER: 50

|           | KP | RUSTNING (RF) |
|-----------|----|---------------|
| Huvud     | 4  | 5             |
| Arm       | 8  | 6             |
| Mage      | 8  | 7             |
| Ben       | 8  | 6             |
| Bröstkorg | 9  | 7             |



## MARK II

STY 30 FÖRFLYTTNING: 5/325  
FYS 30 SB: +4  
SMI 20 HANDLING/SR: 5  
INT 6 DB: +4  
PSY 25 PB: +4  
PER –

ANFALLSSÄTT: Tungt vapen eller knytnäve (1T4+4)

KORTPLATSER: 75

|           | KP | RUSTNING (RF) |
|-----------|----|---------------|
| Huvud     | 5  | 6             |
| Arm       | 9  | 7             |
| Mage      | 9  | 8             |
| Ben       | 10 | 7             |
| Bröstkorg | 10 | 8             |

## MARK III (ULTRA)

STY 35 FÖRFLYTTNING: 6/400  
FYS 35 SB: +5  
SMI 20 HANDLING/SR: 5  
INT 3 DB: +4  
PSY 25 PB: +4  
PER –

ANFALLSSÄTT: Tungt vapen eller knytnäve (1T4+6)

KORTPLATSER: 100

|           | KP | RUSTNING (RF) |
|-----------|----|---------------|
| Huvud     | 5  | 6             |
| Arm       | 9  | 7             |
| Mage      | 9  | 8             |
| Ben       | 10 | 7             |
| Bröstkorg | 10 | 8             |

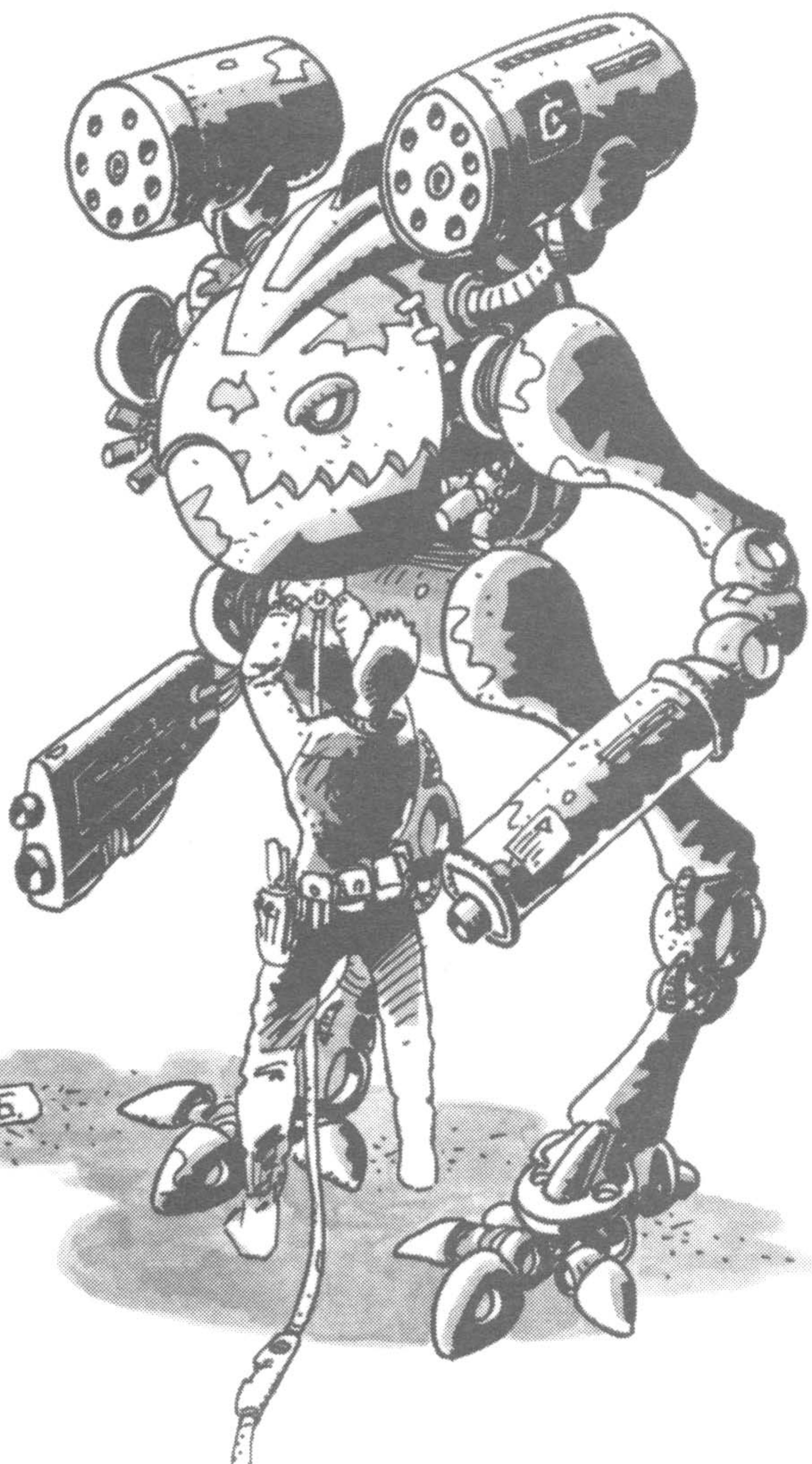
## ERADICATOR

Kyrassiär-spelare kan också välja att använda en Eradicator-kropp. Det är inte någon större skillnad mot att använda en Attila-kropp, förutom att ett antal kortplatser har fyllts med stridsfärdigheter som gör bruk av Eradicatorns inbyggda vapensystem.

Problemet med att få tag i en sådan kropp är att de är relativt sällsynta, så du måste komma på någon riktigt bra anledning för SWI att ens fundera på att låta dig få ett av de här monstren. Eradicatorer lämpar sig inte vidare bra för andra än de mest stridsori-

enterade uppdragen. Så stora som de är kan de ju knappast ge sig ut som hemliga agenter – faktum är att de knappt kommer igenom ett normalstort dörrhål.

Eradicatorer bryr sig inte finsnickeri som syntet-hud. De har som enda roll att injaga skräck i de som är dumma nog att komma i deras väg. De är tvåton-smonster i silikon och rostfritt stål med kromfinish som gör att passar perfekt vid sidan av de Mirror-men de oftast följer ut i strid.



## ERADICATOR

STY 80 FÖRFLYTTNING: 8/600  
FYS 80 SB: +10  
SMI 20 HANDLING/SR: 5  
INT 3 DB: +4  
PSY 25 PB: +4  
PER –

ANFALLSSÄTT: 1 x SSW6000 på vardera axelled, samt endera en Titan Megablast, en Magmascorcher eller en Slaughtermaster Chainripper på varje knä- och arm-bågsled, 1 x SW4100

KORTPLATSER: 25 (5 vardera måste avsättas för Nästridsvapen, Tunga automatvapen och Markfordon.)

|           | KP | RUSTNING (RF) |
|-----------|----|---------------|
| Huvud     | 6  | 7             |
| Arm       | 10 | 8             |
| Mage      | 10 | 9             |
| Ben       | 11 | 8             |
| Bröstkorg | 11 | 9             |



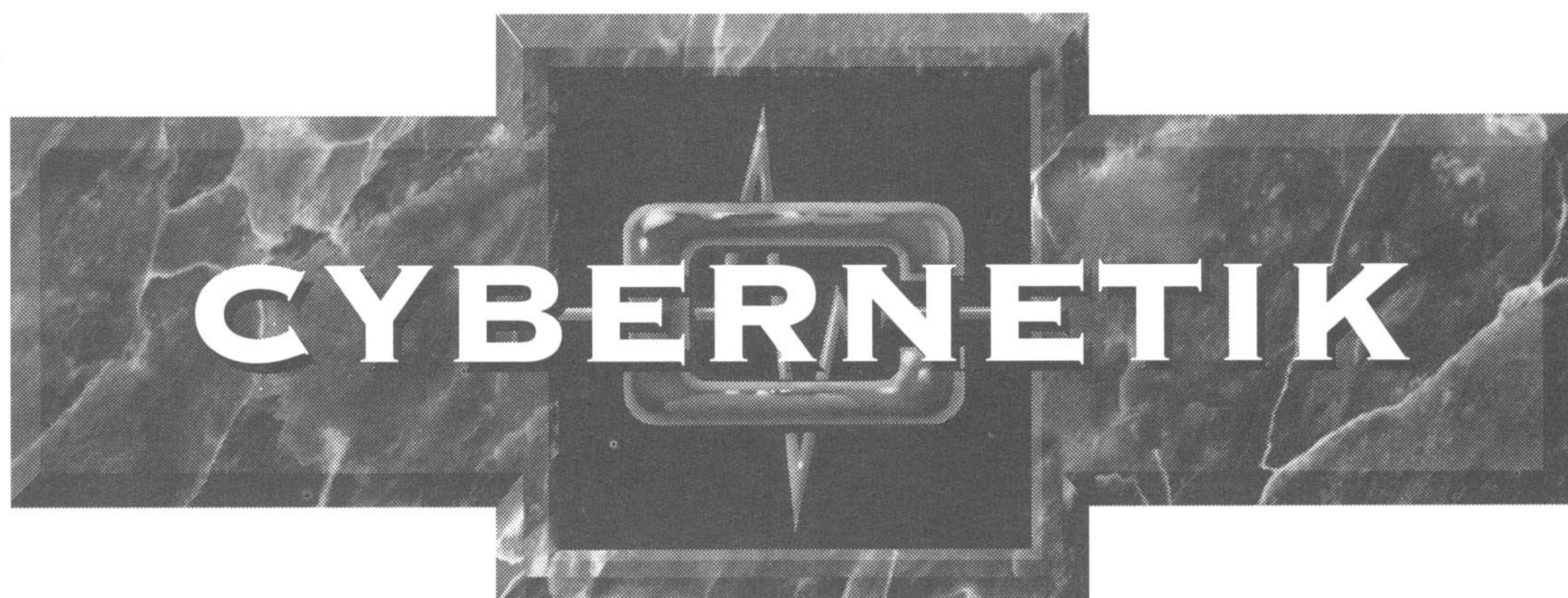
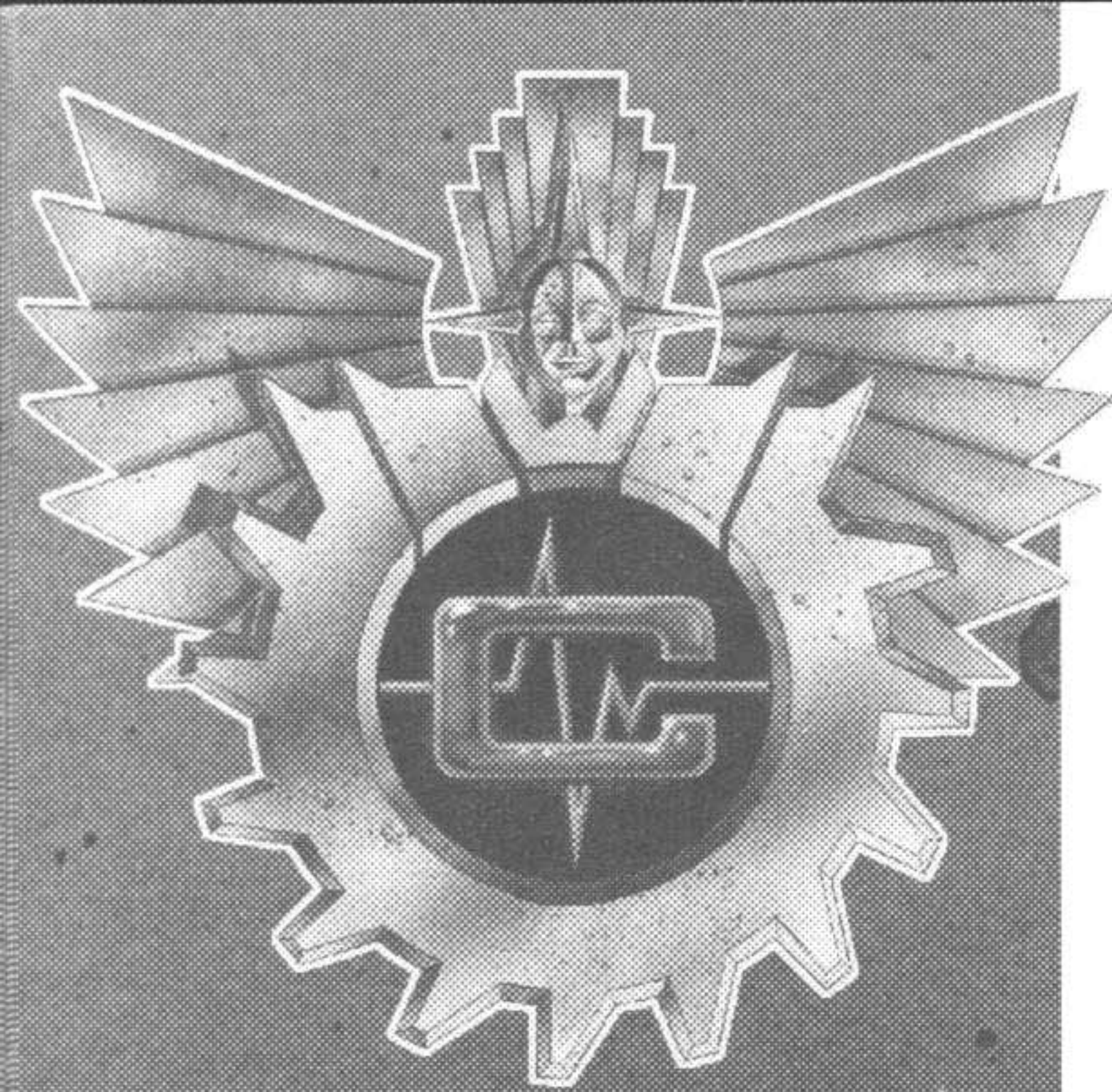
rum måste ta kontakt med den undre världens cybernetiska genier för underhåll av sina implantat.

Genierna i fråga arbetar naturligtvis för Cybertronic, och ger i hemlighet tronikern den XLR8 han eller hon behöver. När objekten sedan hypnotiserats förhörs de om vad de sett sedan sist och planterar nya order i deras undermedvetna.

Lögnare som inte arbetar för Cybertronic är bara posörer som försöker lura i sin omvärld att de är ex-troniker – förmodligen i förhoppningen att det ska göra det lättare för dem att få jobb. Eftersom de flesta vet väldigt lite om den mystiska femte megakorporationen är det ganska lätt att komma undan med en sådan lögn.

Dessutom gör Cybertronic inte mycket för att förhindra lögnarna att fortsätta med sitt falskspel. Eftersom de vet lika lite som resten av världen om sanningarna bakom Cybertronic kan de inte tas som några hot mot megakorporationens säkerhet. För övrigt utgör lögnarna ofta ett alldeles utmärkt skydd för de verkliga Cybertronic-agenterna, eftersom utanförstående har svårt att se någon skillnad på de två typerna.





# CYBERNETIK

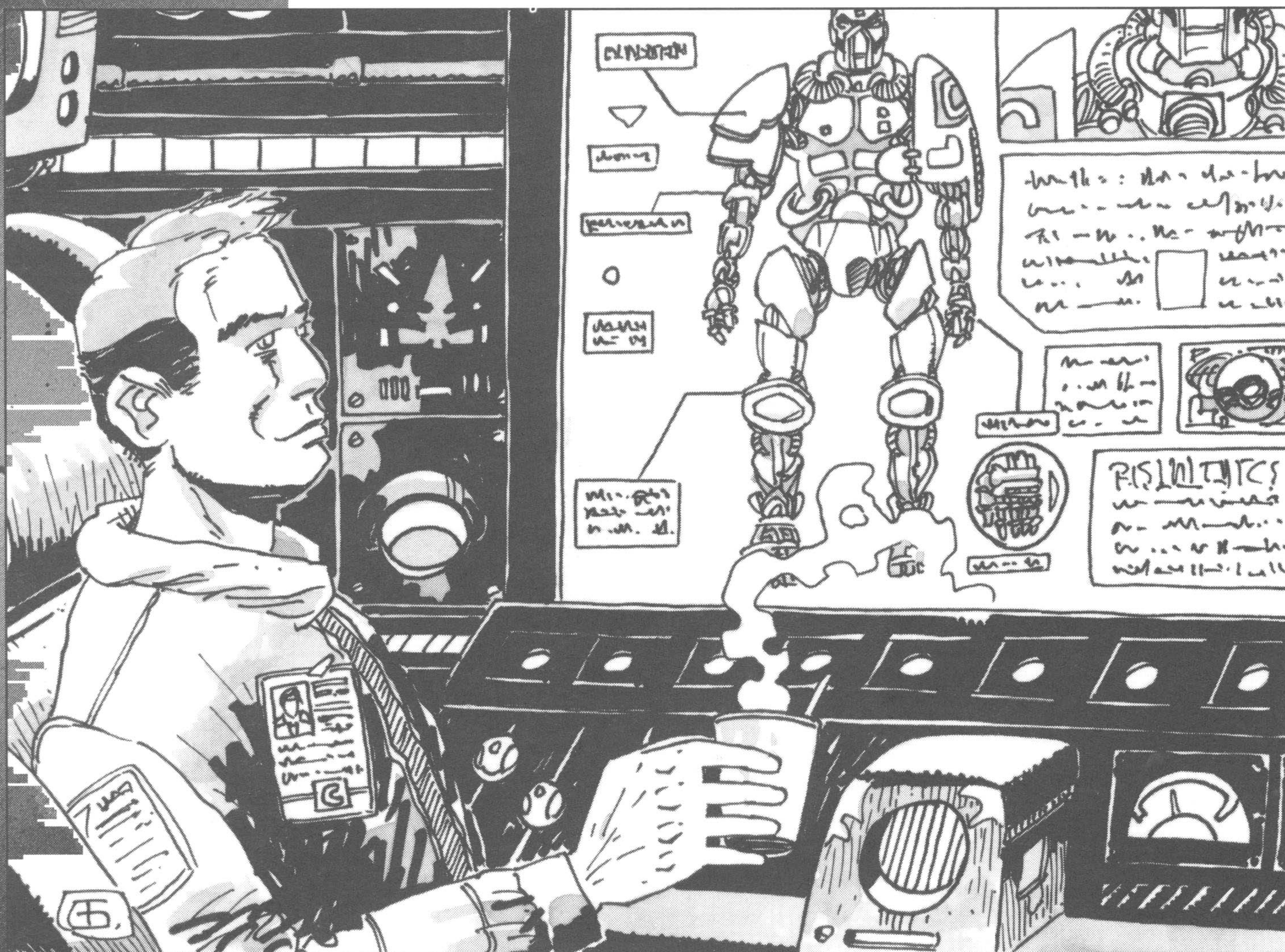
**D**et som framförallt skiljer Cybertronic från de övriga megakorporationerna är företagets teknologiska framsteg, som är mest uppenbart när man ser de cybernetiska implantat men försett sina främsta anställda med. Ett antal av dessa teknologiska under beskrivs nedan.

Det står SL helt fritt att skapa nya typer av implantat att passa in i sin kampanj. Ge dem till vilka rollpersoner och/eller SLP du vill, men tänk på att bara troniker ges cybernetiska implantat. Andra kommer förr eller senare att stöta bort dem.

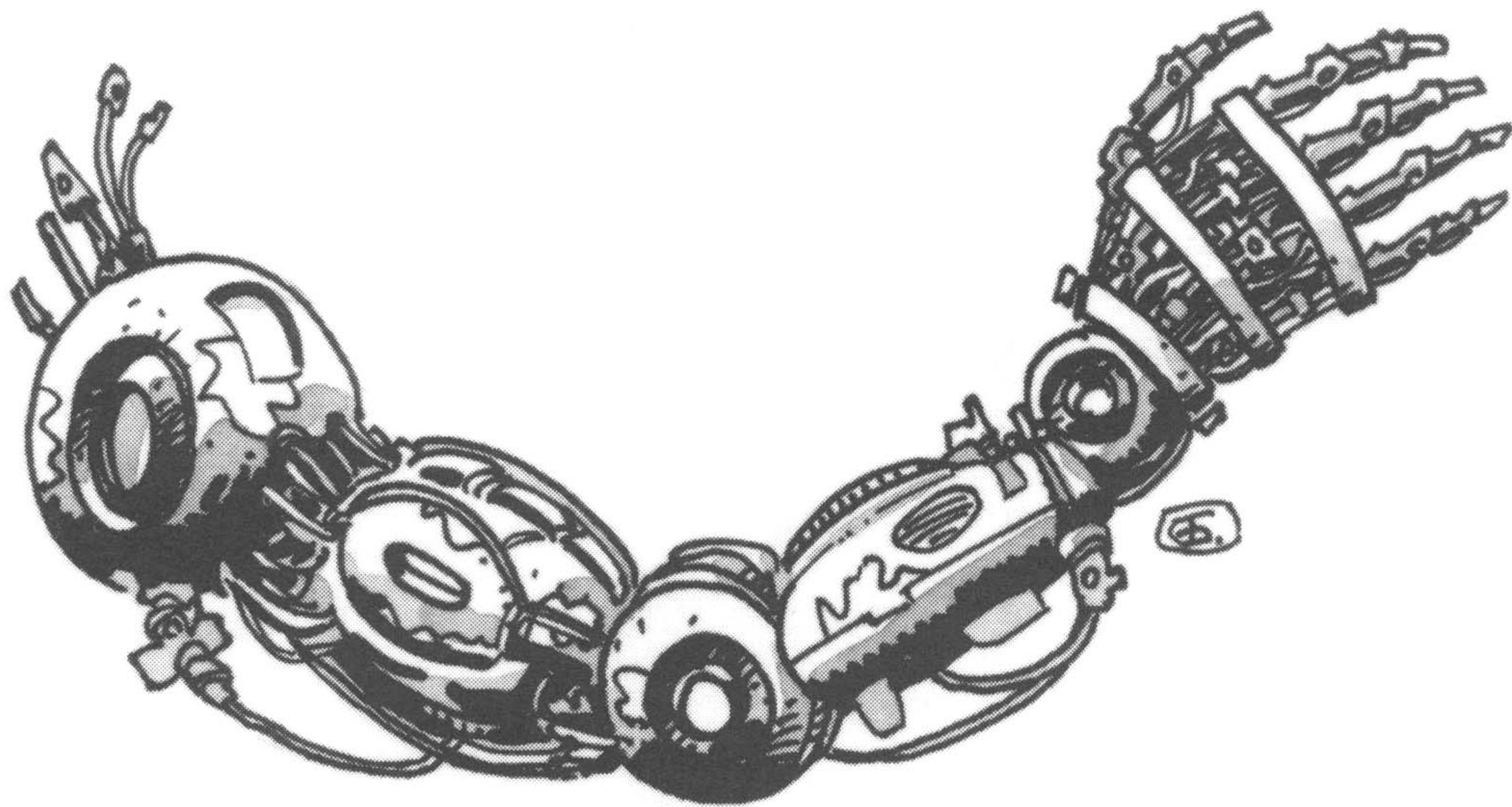
## ARTIFICIELLA LEMMAR

Cybertronic föredrar organiska ersättningar (från inhämtade kroppar man bedömt som omöjliga att återuppväcka) i stället för maskiner, eftersom organiska lemmar oftast fungerar bättre och dras med färre underhållsproblem. Vill användaren bli starkare kan man satsa på ett Benjobb. Men några proteser har kommit till användning.

Artificiella lemmar ökar användarens STY med +5 när lemman används. Om tronikern exempelvis slår ned någon med sin artificiella arm lägger man +5 till STY i slaget, vilket faktiskt kan öka tronikerns SB (för







just det slaget). Artificiella ben gör att tronikern läser av sin rörelseförmåga på raden nedanför den normala i stridsvärdestabellen.

### ARTIFICIELLA LUNGOR

Dina lungor har ersatts med något mycket effektivare, och du kan nu hålla andan i upp till 45 minuter. Dina nya lungor innehåller dessutom mikrofilter som gör dig immun mot gas.

### ARTIFICIELLA ORGAN

Hjärta, mage, lever, tarmar och njurar har ersatts med mer effektiva modeller. Du är immun mot gifter, droger, gaser och sjukdomar. Öka dessutom din FYS med +5.

### BENJOBB

Man har sågat bort en bit på mitten av dina långa ben, som när de kortats gör det möjligt att flytta muskelfästena närmare benets mitt för större hävstångskraft och styrka. Du blir fem till tio centimeter kortare, men din STY ökas med +4.

### TRÅDLÖS LÄNK

En inbyggd mobiltelefon, helt enkelt. Högtalaren har fästs vid användarens kranium, mikrofonen vid stämbandena – användaren kan då tala med någon med så låg röst att folk omkring honom eller henne inte hör något av samtalet.

### DATORISERAD HJÄRNA

Detta är motsvarigheten till Kyrassiärens kärna, förutom att den installeras i en människokropp. Bara Chasörer med potential för att bli Diamanter (vilket borde inkludera flertalet rollpersoner) utrustas med en datoriserad hjärna. I korta drag ersätts en del av den mänskliga hjärnan med ett mer sofistikerat datanätverk som kan styra kroppens autonoma funktioner, däribland andning och hjärtpuls. Datorhjärnan är dessutom vida överlägsen när det gäller att tolka och identifiera sensoriska data. Den kan till exempel känna igen lukter, bedöma avstånd, identifiera siluetter, använda sig av ljudvågor för att "se" i mörkret och till och med uppfatta stressnivåer i röster och hjärtrymmer, och alltså agera som en slags lögn-detektor.

En Datoriserad hjärna har plats för ett antal (1T6+6) färdighetstillval i kunskapsfärdigheter, precis som en Kyrassiär har. Med en Trådlös länk kan data-

hjärnan konstant ta emot uppdaterade data och när så krävs få tillgång till nya färdigheter – men då måste naturligtvis gamla först raderas för att ge plats åt den nya datan.

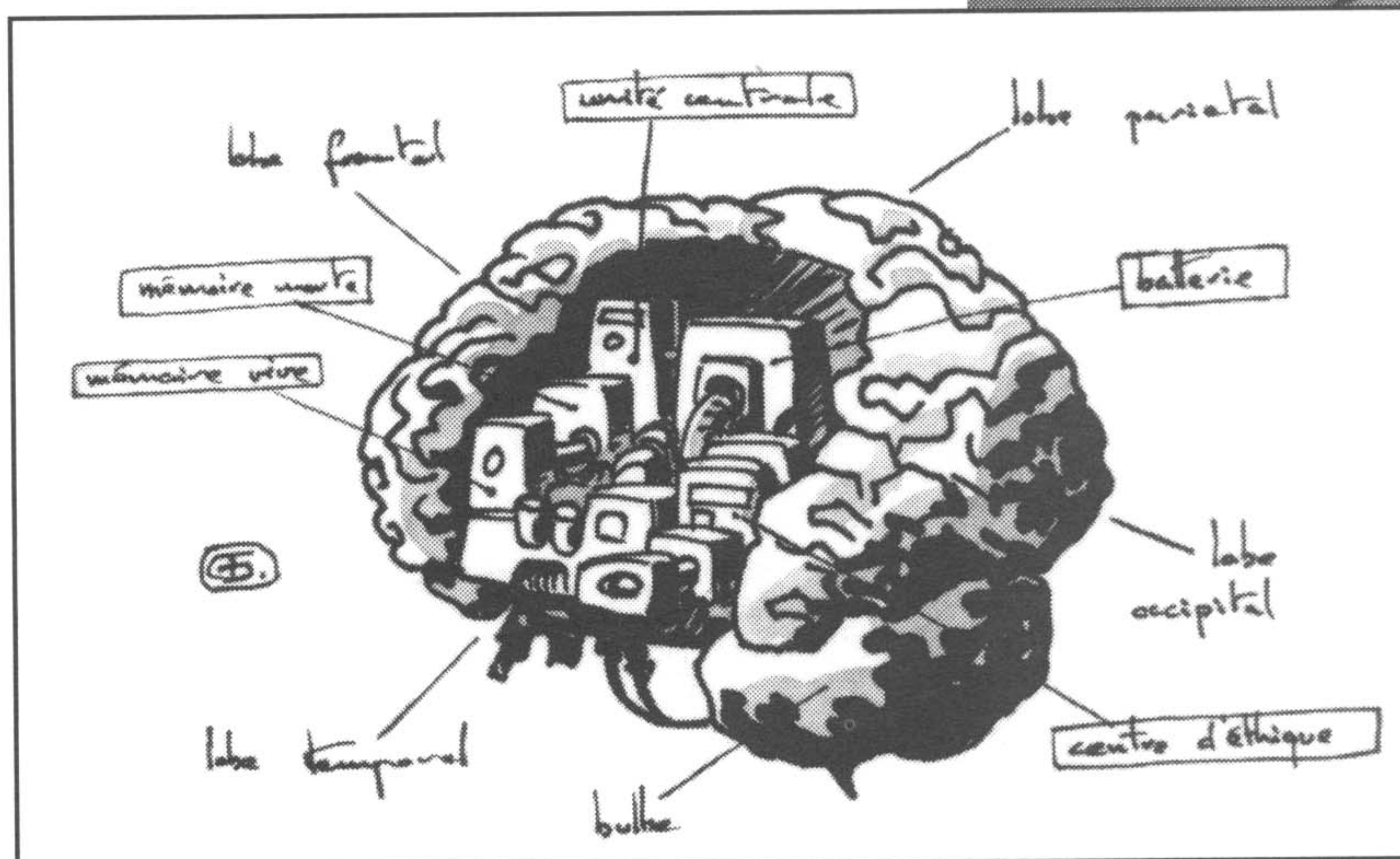
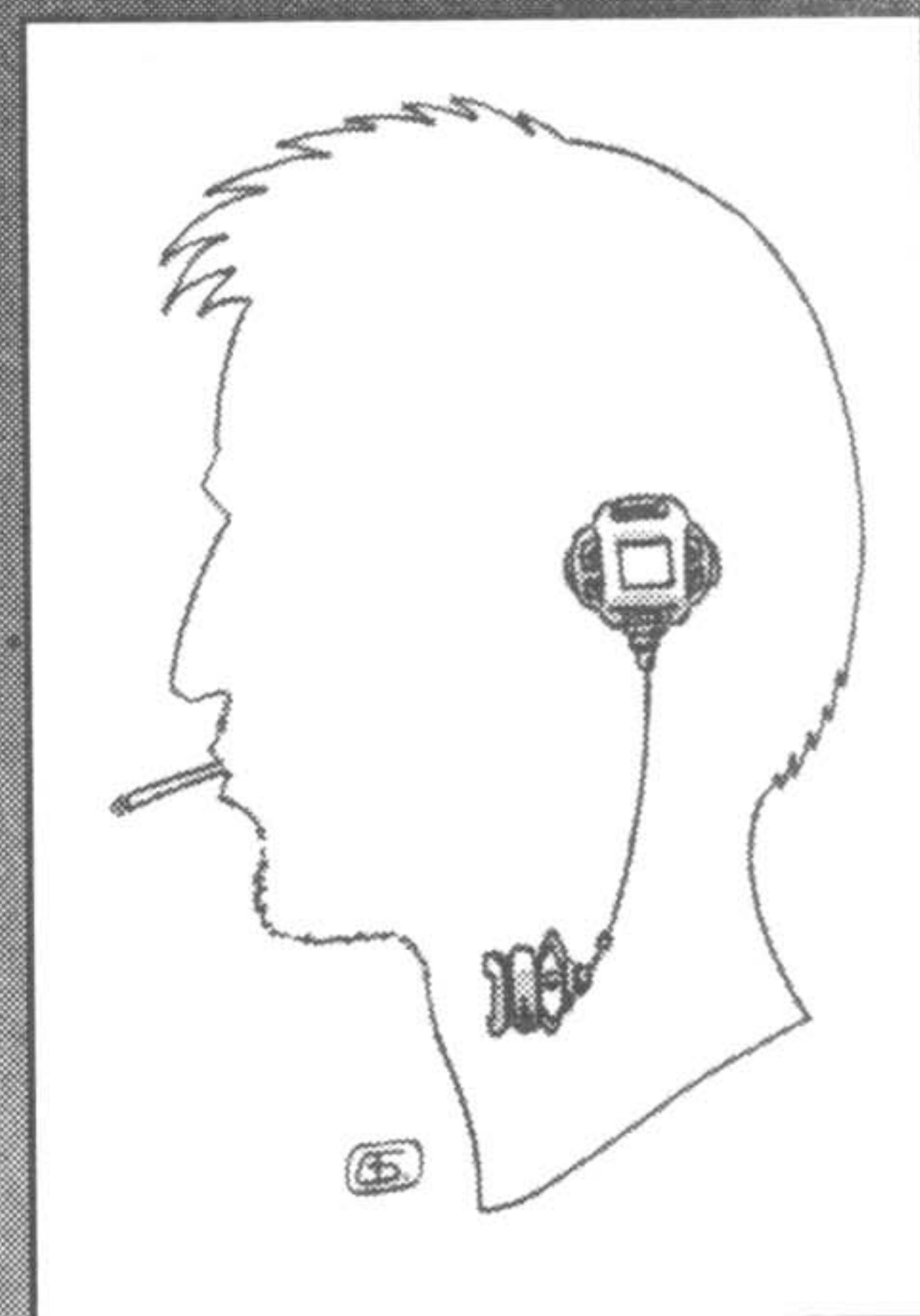
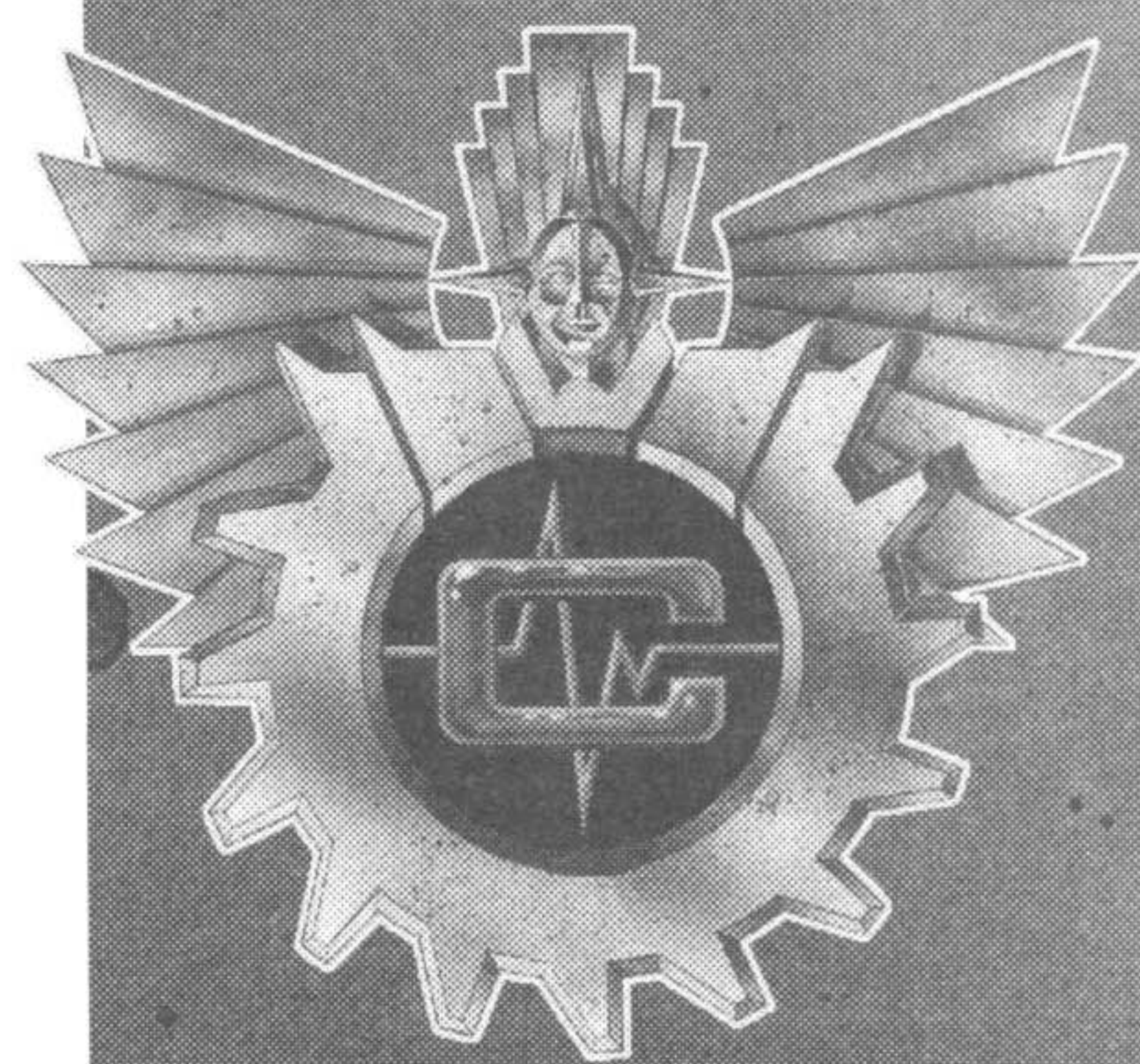
Datorn kan till och med ta över och sköta användarens kropp om det skulle behövas (om användaren till exempel skulle förlora medvetandet), varvid den använder sig av bärarens färdigheter - som om bäraren hade varit vid medvetande. Kommunikationsfärdigheter kan inte användas på detta sätt, och samtliga andra icke kunskapsbaserade färdigheter sänks med -1 förutom eventuella andra sänkningar beroende på skador. Datorn kan också initiera andra nödgärder, som att ropa på hjälp. Den kan till och med använda sig av bärarens sinnen utan att denne vet om det.

### ÖGONSKÄRM

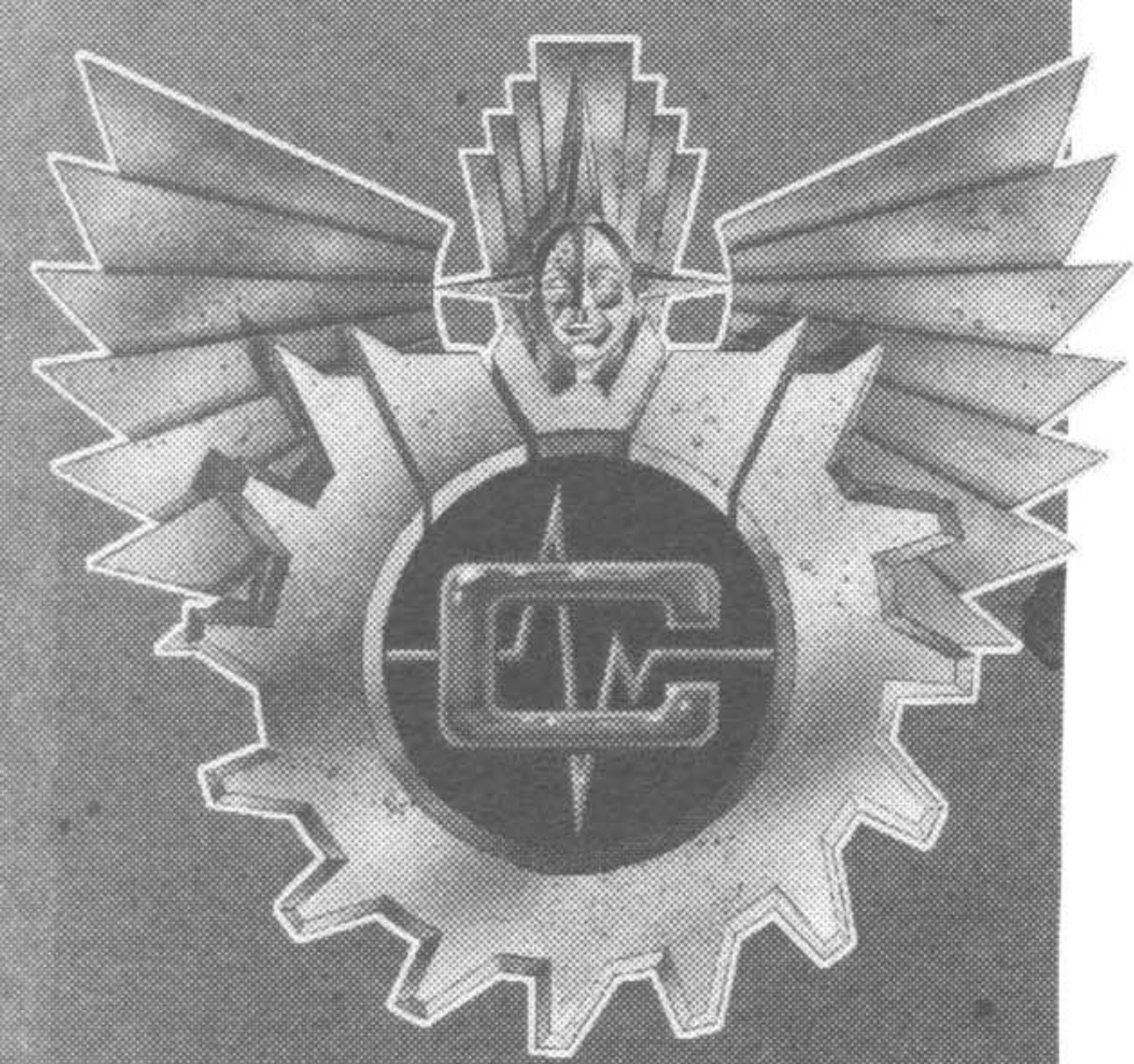
Denna förbättring låter ett implanterat system använda sig av användarens ögon som en dataskärm bara användaren kan läsa. Genomskinliga gröna bokstäver visas strax under användarens synfält och kan visa sådant som klockslag och datum (vilket alla Ögonskärmar gör) och mer sofistikerade saker som meddelanden från en Trådlös länk eller en Datorhjärna.

### INFRARÖDA ÖGONLOCK

Rollpersonen har fått infraröda sensorer inopererade i sina ögonlock, vilket ger honom eller henne mörkerseende i form av uppfattning av värmesignaturer. För







att sensorerna ska fungera måste användaren blunda, och naturligtvis har de inget värde när det gäller att se döda varelser som ej avger någon värme.

## INTEGRERAD RUSTNING

Denna standardrustning består av lätt men tåligt stål som polerats skinande blank. Trots att rustningen tillverkats av lättviktsstål är den en av världens tyngsta rustningar, och systemet har därför på vissa nyckelpunkter försetts med hydraulhjälp. Trots att systemet inte egentligen är ett implantat, tas det upp här eftersom användaren styr det med hjälp av Subreality-receptorer.

De SWI-TIFFs som använder denna Integrerade rustning är kända som Mirrormen. Dessa troniker kan när som helst tas ut i tjänst som Mirrormen i enlighet med hans eller hennes överordnade. SWI-TIFFs bär dock oftast inte rustning, och när de väl gör det föredrar de något som köpts eller stulits från någon av de övriga megakorporationerna. Cybertronic föredrar arbete i det fördolda framför direktkontakt med fientligt sinnade.

Integrerad rustning ger RF 8 över hela kroppen, så när som på huvudet som har RF 6. Den gör dessutom att du får läsa av SAMTLIGA dina värden på raden nedanför den normala i stridsvärdestabellen.

## LÄNKSTÖD

Detta är en länk till subreality, den metafor för virtuell verklighet Cybertronic har skapat som skalprogram för sitt datanätverk. Folk med Hjärnolja ritar bilderna de ser i subreality med hjälp av den egna hjärnan, vilket är detsamma som att skapa animationer i realtid. Folk utan Hjärnolja måste använda sig av normala sensoriska indata för att få tillgång till subreality – de måste använda VR-hjälm och programvara.

Det är bara de som utrustats med subreality-receptorer som kan få fullständig tillgång till subreality, vilket också är anledningen till att ingen annan har lyckats ta sig förbi Cybertronic säkerhetsspärrar till nätverket. Cybertronics försvarares länkar till systemet är helt enkelt för snabba.

Ingen av de övriga megakorporationerna har system som är ens tillnärmelsevis lika avancerade, så de bryr sig sällan om att försöka skriva försvarsprogram mot subreality-surfare. Dessa system kan bara nås via hålkortsterminaler eller subreality-länk.

För att komma åt skyddad information måste man slå ett lyckat färdighetsslag för Subreality. Misslyckas slaget åker man ut ur systemet och försvaret uppmärksammas på din närvaro. Lyckas slaget kommer man över det man letade efter. SL bör ange svårighetsgraden till att motsvara känsligheten i det material man är ute efter.

## UNDERHUDSRUSTNING

En särskilt framtagna väv av ballistisk nylon har implanterats direkt under användarens egen hud och ger denne RF 2 över hela kroppen.

## SUBREALITY-LÄNK

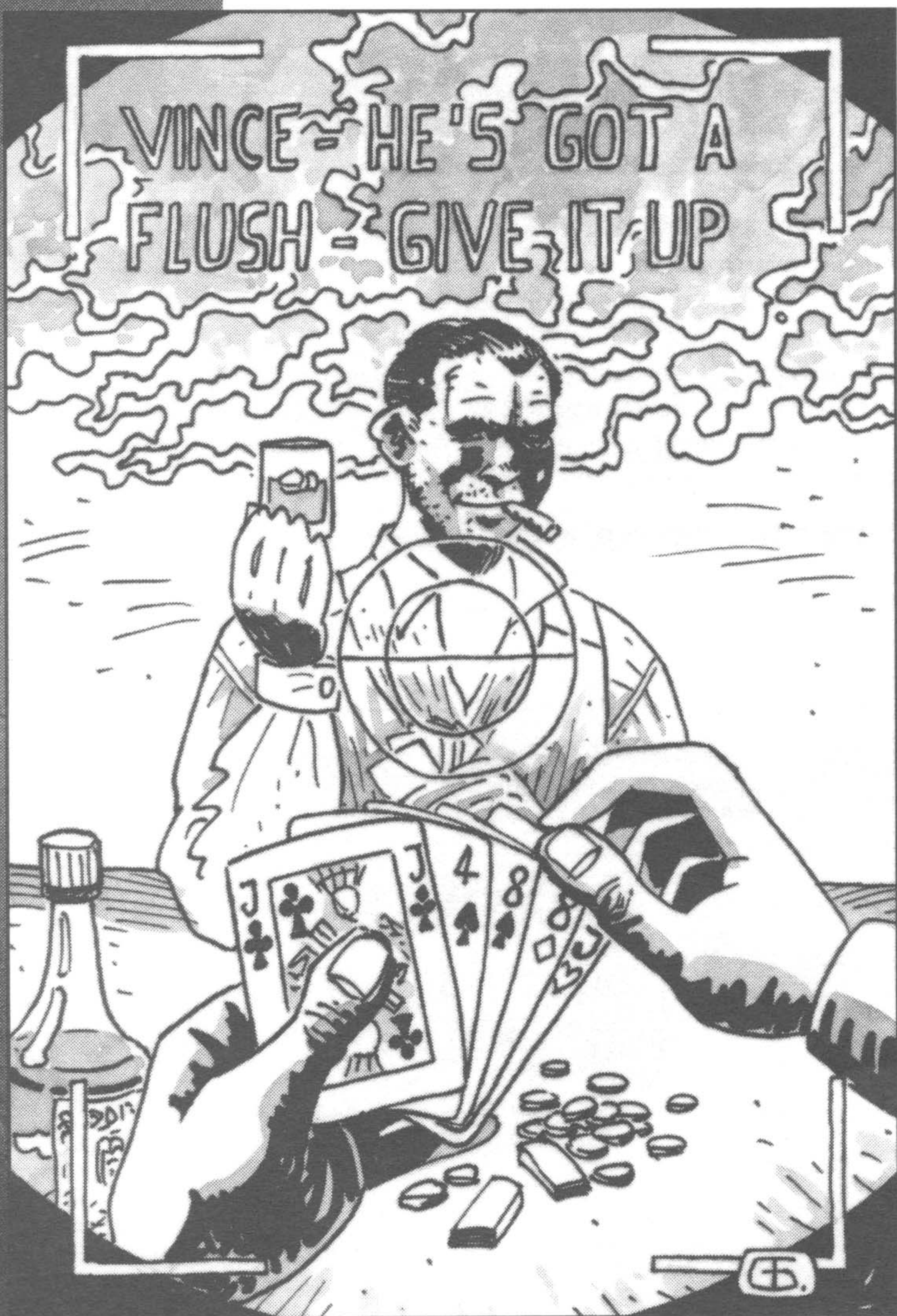
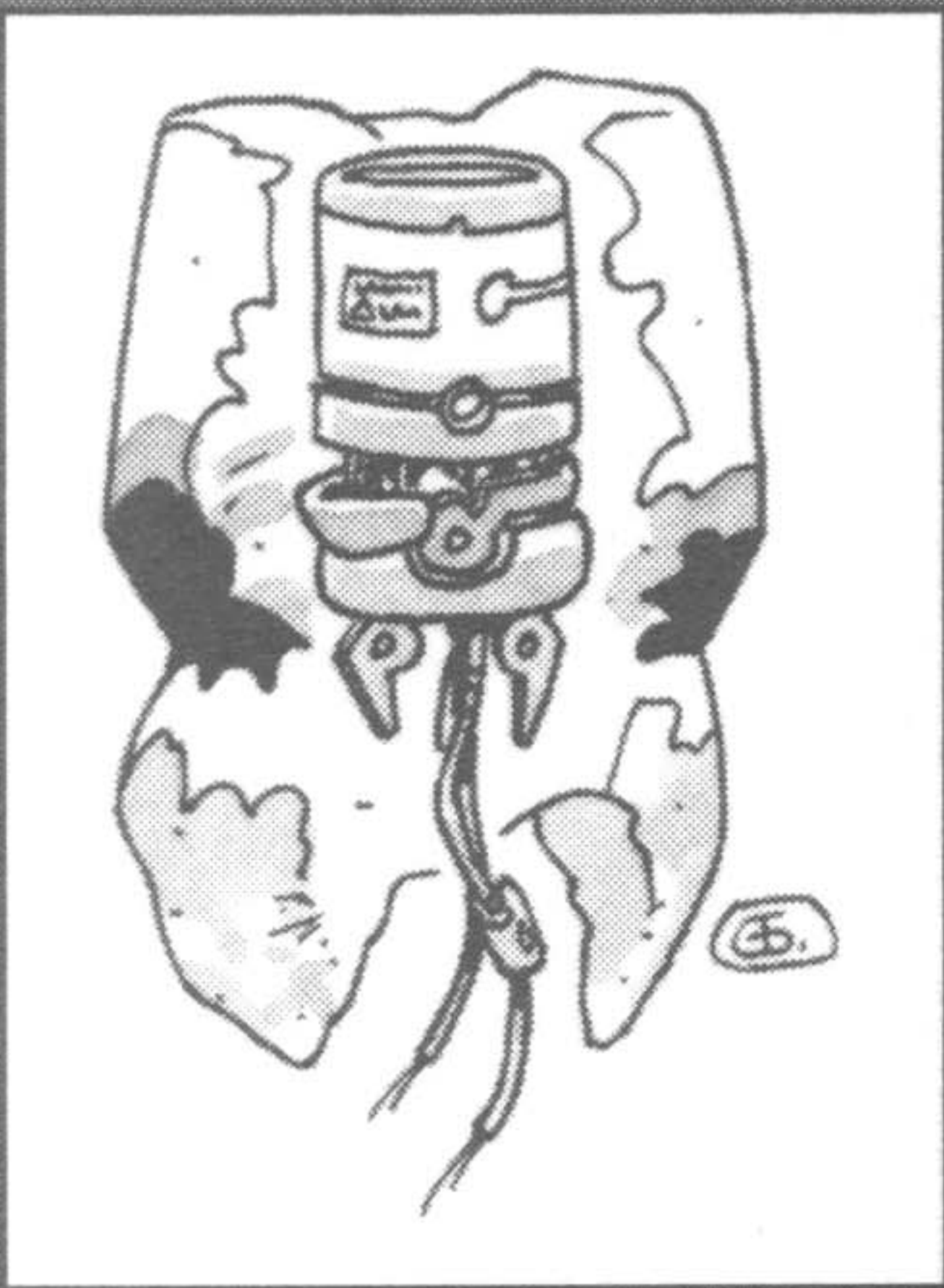
En gömd fiberoptisk kabel ansluten till ägarens subreality-receptorer (ofta gömd i en visdomstand eller i huden på bärarens hals). Med hjälp av länken kan man ansluta sig till datanätverk och gå runt säkerhetssystemen på datorer som skyddas på normalt sätt. På så sätt ges tronikern tillgång till ett datasystem utanför Cybertronic (eller till och med ett datastyrt system), hur primitivt detta än kan vara med Cybertronics mått mätt. Tronikern kan exempelvis ta kontrollen över ett av Imperials säkerhetssystem om han eller hon bara kan konsten att ta sig in på korrekt sätt. Detta kräver dock en datoriserad styrkonsol (Länkstöd eller Datoriserad hjärna).

## SUBREALITY-RECEPTORER

Metallplåtar implanterade baktill i ägarens kranium som ger denne möjlighet att använda ett Länkstöd för att surfa genom subreality. Plåtarna göms vanligtvis under ett lager syntethud och skärmas av med brusgeneratorer för att motverka oönskad feedback. TIFFs kan stänga av brusgeneratoren och studera ej avskärmade (icke-cybertroniska) länkar - "lifra" med intet ont anande subreality-surfare.

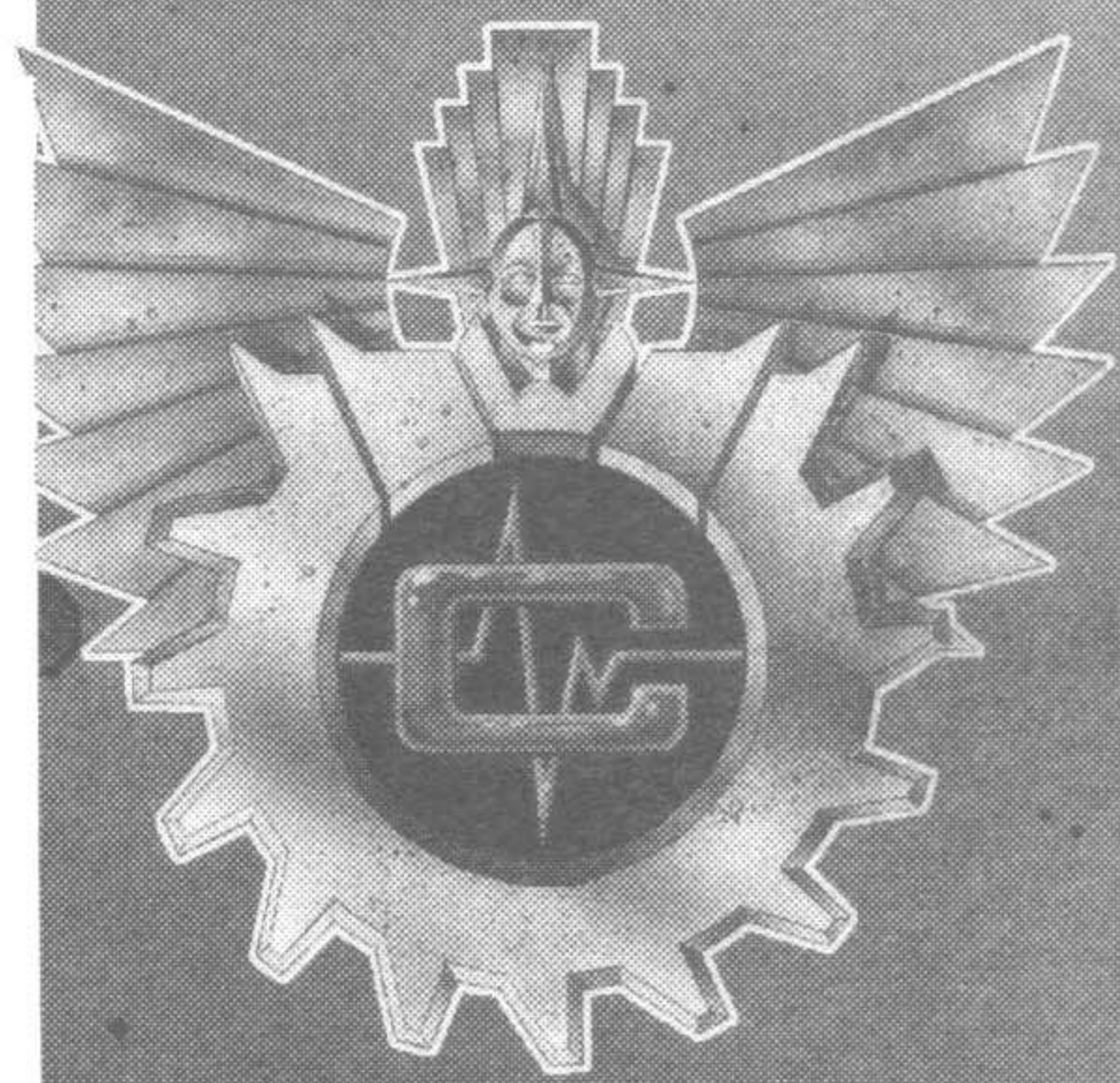
## ULTRAVIOLETTA NÄTHINNOR

Ger användarens mörkerseende med hjälp av den ultraviolette delen av ljusspektrat. Bakgrundsljuset från en mörk natthimmel ger perfekt mörkersyn, men UV-näthinnorna är helt meningslösa inomhus om inte rollpersonen använder UV-ficklampa. Utomhus kan användaren däremot läsa i bara stjärnljuset.





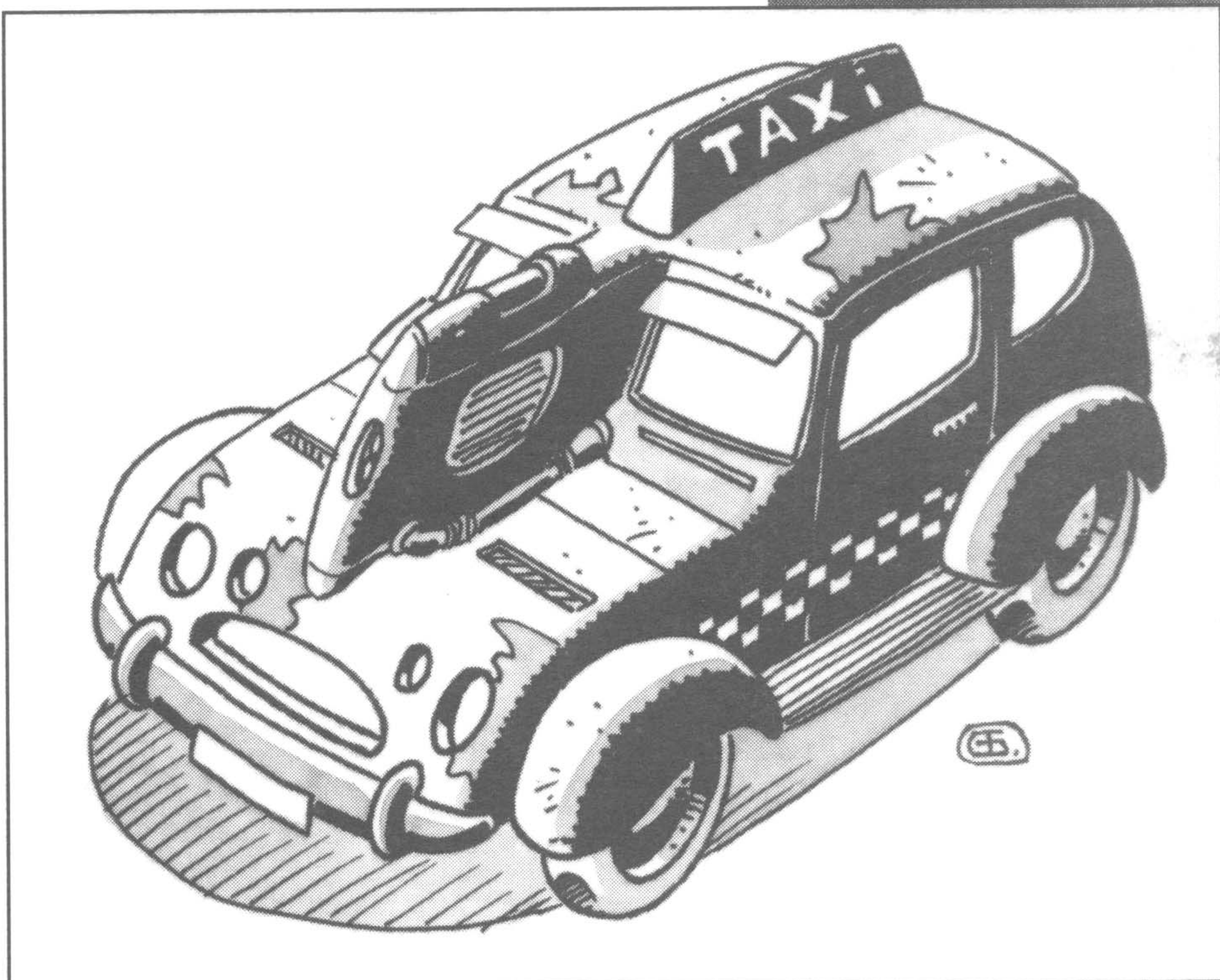
# FORDON



## AUTOTAXI ("HUVUDLÖS HÄST")

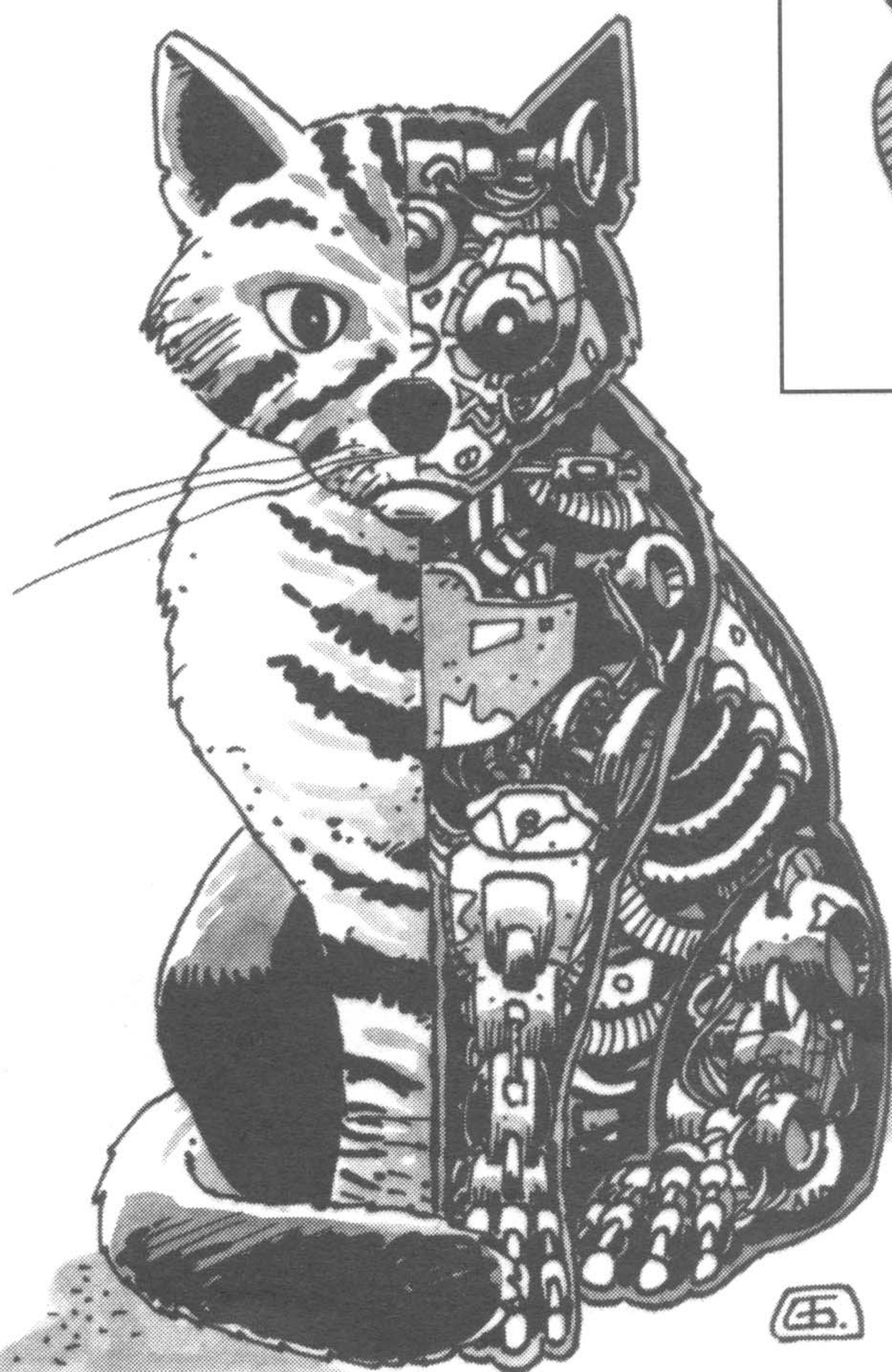
En obemannad taxi som de man kan hitta på Luna, men inte någon annanstans (ännu) – automatiska taxibilar som styrs från ett kontrolltorn i Höghvartaret. De föredras av allmänheten av det enkla skälet att det inte finns någon förare som kan få för sig att råna sina kunder.

En autotaxi är dock två till tre gånger så dyr som en vanlig taxi, och det är svårt för en vanlig medborgare att få tag i en – Cybertronic-anställda prioriteras framför alla andra kunder. Maxhastigheten är 160 km/h, men trafikläget gör att autotaxin sällan kommer upp i denna hastighet.



## MOUSER ("CATINATOR")

Staden Luna är full av råttor, och där det finns råttor finns det katter – men vissa katter är inte riktigt vad de verkar vara. Faktum är att de är robotvarelser som Cybertronic har skapat för att agera som deras ögon och öron överallt inom solsystemet. Det är inte många som orkar bry sig om en kringstrykande vildkatt, och Mousers (helautomatiska pseudokatter) drar fördel av detta för att nå in till platser spioner i människos-torlek aldrig skulle nå. Vissa modeller accepterar en Kyrassi-är som pilot.







## PARASLIDER ("LUFTVESPA")

Detta enmansfordon glider fram på en luftkudde i stället för på en uppsättning hjul. Systemet av fläktar är så komplicerat att det bara kan skötas av den Kyrassiär som ingår i fordonet. För att komma runt Kyrassiärens taktiska begränsningar (den kan inte programmeras till att göra allt) leds denna av en Chassör ansluten till fordonet via en subreality-länk. Luftvespor är vanligtvis beväpnade med två autokanoner, en på var sida.

Eftersom luftvespor far fram på en luftkudde undviker de vanligtvis de flesta terrängtypernas effekter (förutom träd och andra höga hinder, naturligtvis). Dessutom kan de under kortare tidsperioder ta sig upp på tio meters höjd, då de åtnjuter samtliga fördelar förknippade med högre höjd. I denna position är de dock fruktansvärt bångstyriga (slå förarens FV i Flygfarkoster varje SR), så det är sällan man ser dem uppe i luften några längre stunder.

## SHRIKE ("SKY EYE")

Ett litet spionplan som designats att se ut som en medelstor hök som cirklar omkring högt ovanför Lunas gator. Cybertronic bemannar dem med Kyrassiärer och använder dem som spioner, och hittills har ingen av de andra megakorporationerna blivit varse robotfåglarna. När de så småningom blir det är det dessvärre ganska troligt att Lunas himmel kommer att tömmas helt på allt vad fåglar heter – åtminstone tills Cybertronics konkurrenter har lyckats få fram någon motåtgärd.

Framhjulet är en propeller lik de som sitter i helikopters stjärt. Mindre nogräknade förare har kört ned sina motståndare med de brummande rotorbladen (Skada: 1T6+7, lyckat färdighetsslag för att bibehålla kontrollen).

## PARASLIDER

**Mått (Längd/Höjd/Bredd):** 2 m/1 m/1 m.

**Besättning:** 2: Kyrassiär och Chassör.

**Motor:** 1 Cyberwerks 2200.

**Maxhastighet:** 190 km/h.

**Aktionsradie:** 320 km.

**Stridsradie:** 160 km.

**Last:** –.

**Beväpning:** 2 x SSW6000 autokanoner

**Bepansring:** Chobham A (RF 6). Gäller endast attacker framifrån.

## SHRIKE

**Mått (Längd/Höjd/Bredd):** 1m/0.2m/1m.

**Besättning:** 1: Kyrassiär.

**Motor:** 1 Cyberwerks 300.

**Maxhastighet:** 320 km/h.

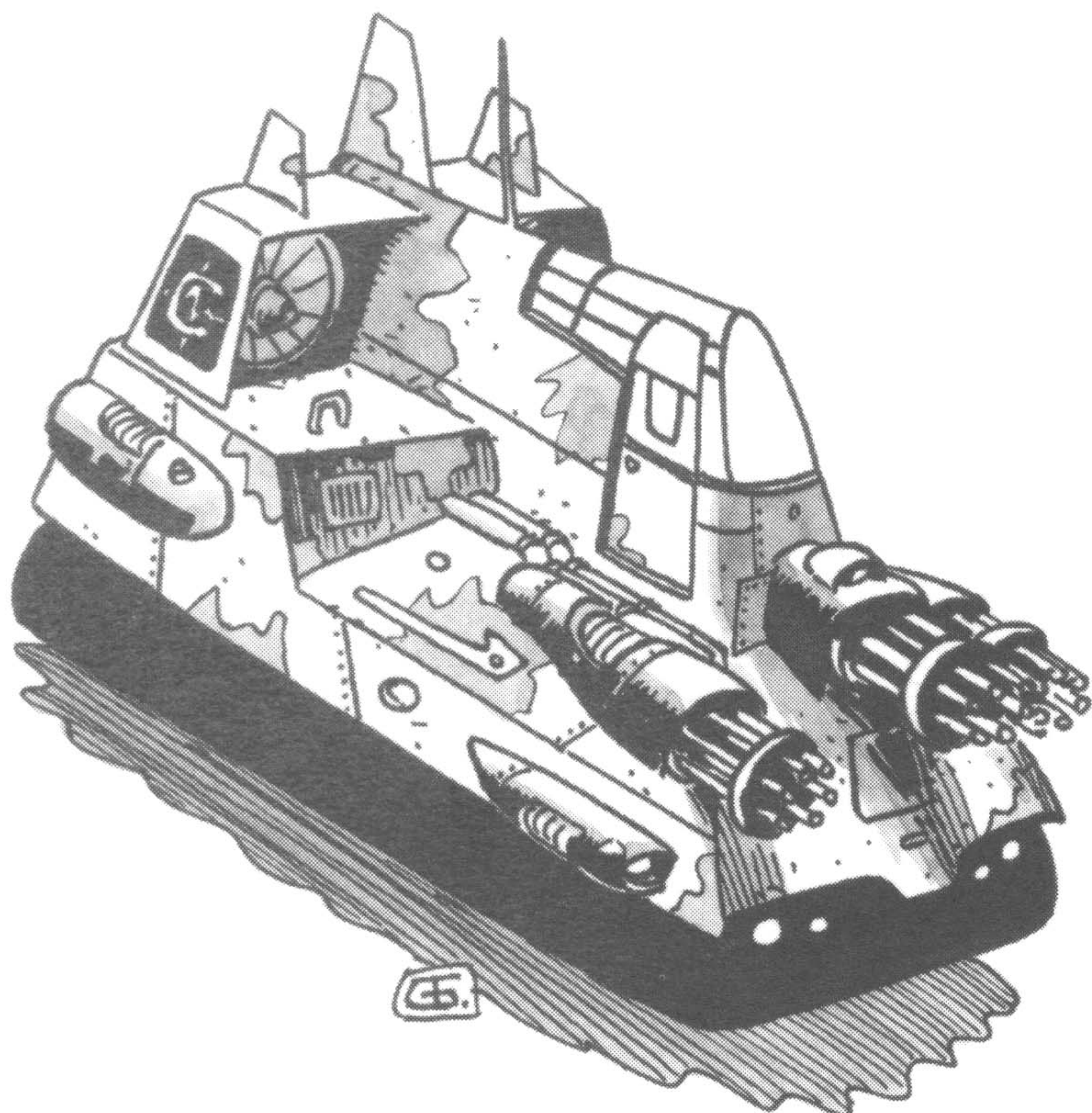
**Aktionsradie:** 160 km.

**Stridsradie:** 80 km.

**Last:** –

**Beväpning:** –

**Bepansring:** –



## ARMADILLO ("CUISINATOR")

Denna svävarstridsvagn glider i likhet med Paraslidern fram på en luftkudde. Även denna sväware flygs av en Kyrassiär, men planets större vikt gör att det inte kan nå högre höjd än en dryg halvmeter. Det kan dock ta sig upp för sluttningar på upp till 45°. Armadillon är beväpnad med en uppsättning rekylfria gevär och en rekylfri kanon som löper över sväwarens mitt. För att ta sikte med kanonen måste Kyrassiären vända sväwaren så att den riktas rakt mot målet. Den som hamnar under Armadillons propellrar strimlas i småbitar på några ögonblick (Skada: 1T10+7). Därav smeknamnet Cuisinator.

## ARMADILLO

**Mått (Längd/Höjd/Bredd):** 10m/3m/8m.

**Besättning:** 2: Kyrassiär och Chassör.

**Motor:** 4 Cyberwerks 4100.

**Maxhastighet:** 130 km/h.

**Aktionsradie:** 400 km.

**Stridsradie:** 240 km.

**Last:** Upp till 10 SWI-soldater.

**Beväpning:** 1 x Titan Megablastar i huvudtorn. 2 x SSW4200, 1 på var sida.

**Bepansring:** Chobham B (RF 9). I fronten förstärkt till RF 14.



## SKY WITCH

### ("PINWHEEL OF DOOM")

Sky Witch (Häxan) är en liten och lätt helikopter – beväpnad med ett par tunga kul-sprutor och en robotkapsel – som bemannas av en Kyrassiär och främst används för militära spaningsuppdrag och snabba räder. Fastän den är ett fantastiskt redskap när det används till fullo (tack vare orädda piloter och deras smidighet), är häxan ett otroligt korkat fordon. Hon kan bara göra vad man sagt åt henne att göra och blir ofta förvirrad av ovanliga manövrer.

## SKY WITCH

**Mått (Längd/Höjd/Bredd):** 2m/2m/1m.

**Besättning:** 1: Kyrassiär.

**Motor:** 1 Cyberwerks 1600.

**Maxhastighet:** 290 km/h.

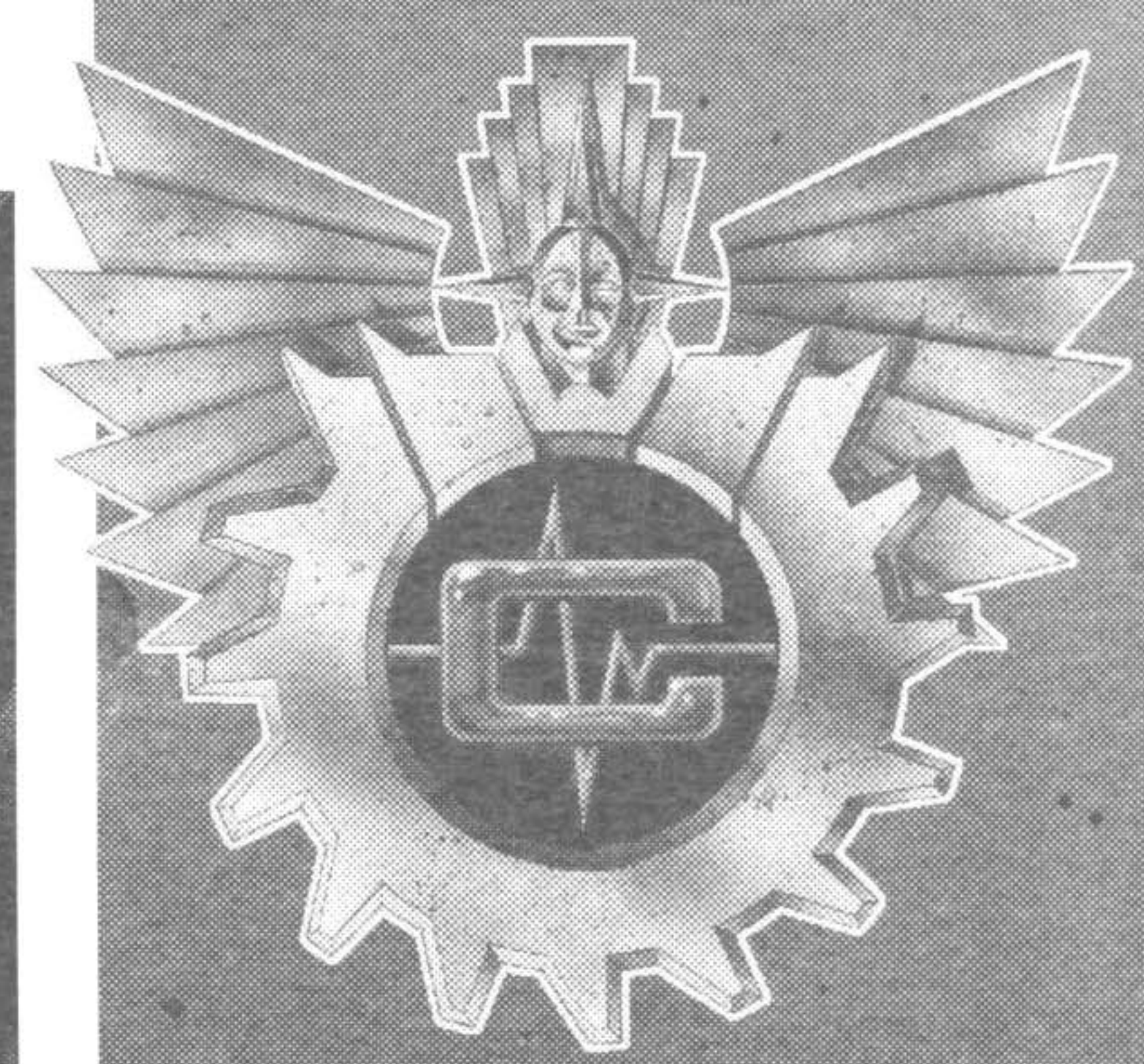
**Aktionsradie:** 560 km.

**Stridsradie:** 241 km.

**Last:** –

**Beväpning:** 2 x SSW4200P, 10 x GO2000-robotar  
(Skada: 1T10+6)

**Bepansring:** Chobham A (RF 6).



## RAVEN

### ("MIRRORED MONSTER")

Raven (Korpen) är en högteknologisk stealth-bombare som flygs av ett Chassör/Kyrassiär-team. Vapnen fälls ut på indragbara vapenbal-kar som täcker planets buk. Solreflexer i dess spegelblanka ryggsköld gör det lätt att upptäcka planet, men fientlig luftvärnseld har ytterst svårt att hitta sitt mål. Detta gör planet till ett av de mer fruktansvärda.

## RAVEN

**Mått (Längd/Höjd/Bredd):** 20m/5m/30m.

**Besättning:** 2: Kyrassiär och Chassör.

**Motor:** 8 Cyberwerks 5200.

**Maxhastighet:** 965 km/h.

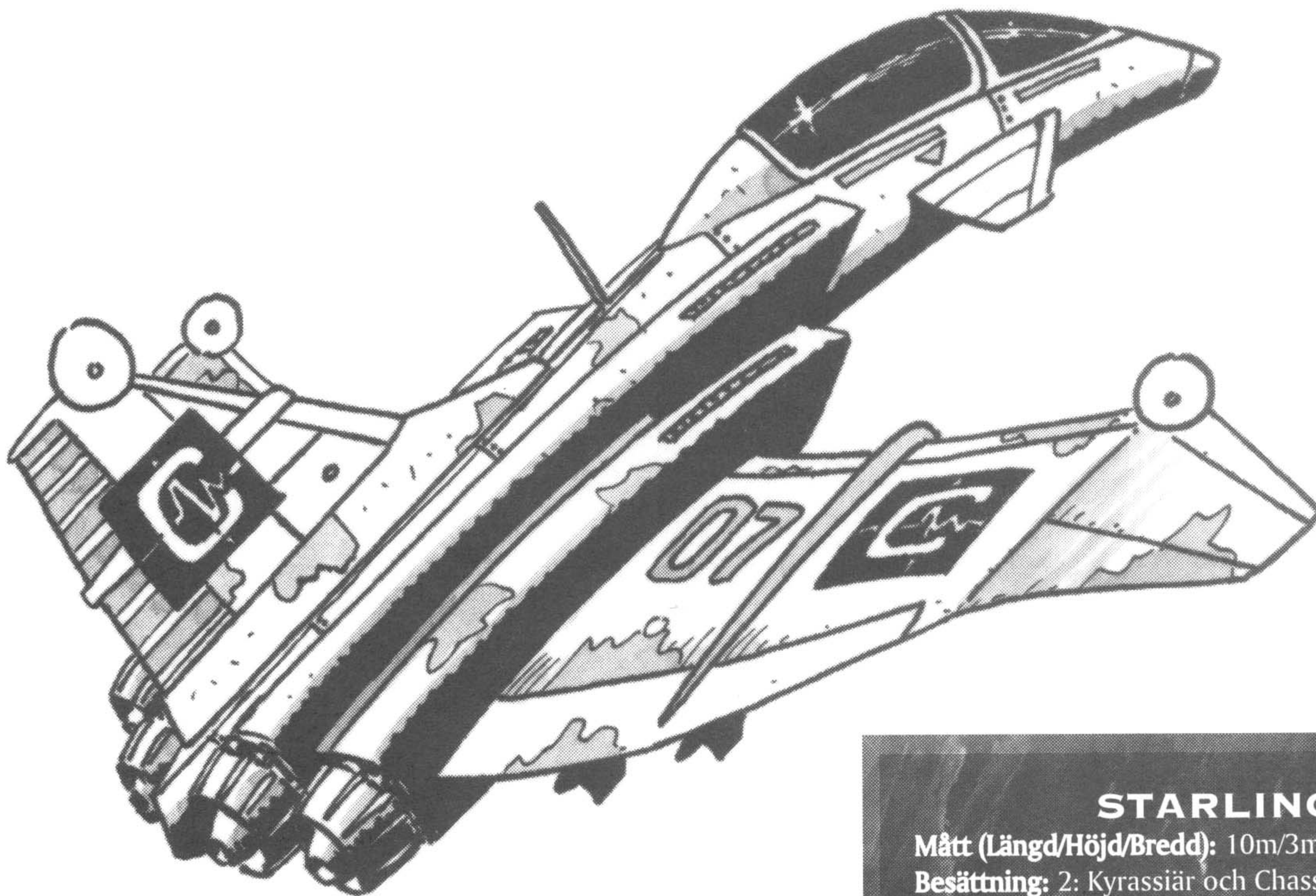
**Aktionsradie:** 1290 km.

**Stridsradie:** 600 km.

**Last:** Upp till 20 ton.

**Beväpning:** 4 x SSW4200P, 20 x GO2000-robotar  
(Skada: 1T10+6), 6 x SSW6000 autokanoner.

**Bepansring:** Chobham B (RF 9).



## STARLING ("CHROME BIRD")

Detta är jaktversionen av Raven och är därför naturligtvis både lättare och snabbare. Planet används mest för spaningsuppdrag. Det kan också sättas in som understöd för marktrupp, men detta inträffar sällan eftersom Cybertronic nästan aldrig ger sig in i strid som kräver en sådan assistans. Ibland har dock Starlings setts understödja andra korporationers styrkor under gemensamma operationer.

## STARLING

**Mått (Längd/Höjd/Bredd):** 10m/3m/15m.

**Besättning:** 2: Kyrassiär och Chassör.

**Motor:** 4 Cyberwerks 5200.

**Maxhastighet:** 1290 km/h.

**Aktionsradie:** 1930 km.

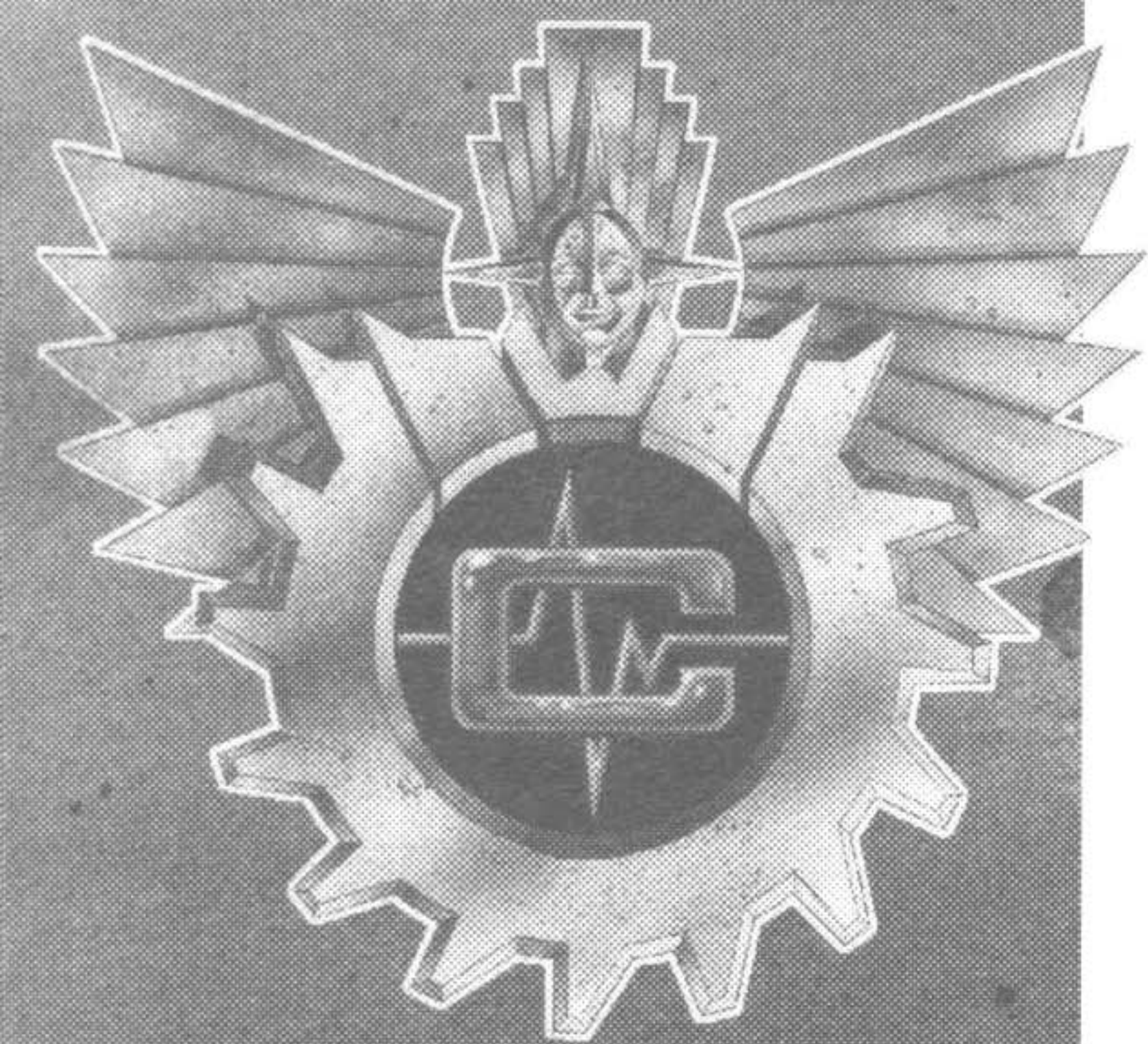
**Stridsradie:** 800 km.

**Last:** –

**Beväpning:** 2 x SSW4200P, 10 x GO2000-robotar  
(Skada: 1T10+6), 2 x SSW6000 autokanoner.

**Bepansring:** Chobham B (RF 6).





# VAPEN

**N**edan beskrivs de Cybertronic-tillverkade vapen som inte avhandlades (eller gavs fullständiga beskrivningar) i Grundreglerna.



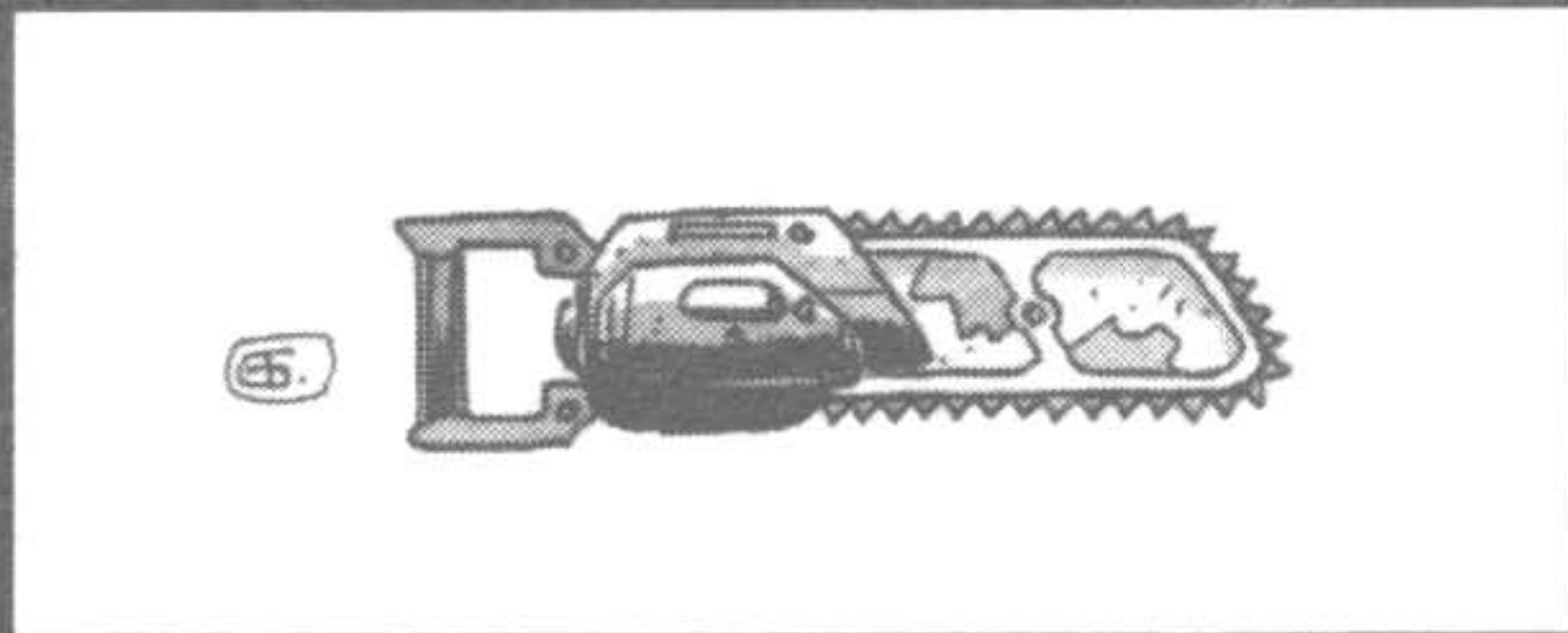
## CSA400-SERIEN

Cybercurity tillverkar en uppsättning förstklassiga svärd, där Combat Side Arm 400 är standardsvärdet. Det föredras av purister inom SWI och används av AEM som ceremoniellt svärd. Modell 401 har försetts med en inbyggd elchocktillsats (slå FYS mot svårighetsgrad 15 eller bedövas i 1T4 SR). Modell 402 har en monomolekylär klinga vilket gör vapnet otroligt mycket vassare. 403 injicerar en knockout-drog i offret (slå FYS mot svårighetsgrad 14 eller svimma). 404 har en superhet klinga (upp till 800°C) som ökar dess dödlighetspotential ytterligare.



|                    | 400   | 401   | 402   | 403    | 404    |
|--------------------|-------|-------|-------|--------|--------|
| <b>VIKT:</b>       | 3     | 3.5   | 3     | 3.2    | 3.8    |
| <b>LÄNGD</b>       | 117   | 120   | 112   | 117    | 113    |
| <b>STY:</b>        | 6     | 6     | 6     | 6      | 6      |
| <b>Skada (1H):</b> | 1T4   | 1T4   | 1T6   | 1T4    | 1T6+1  |
| <b>Skada (2H):</b> | —     | —     | —     | —      | —      |
| <b>Pris:</b>       | 6.000 | 9.600 | 8.300 | 10.900 | 12.200 |

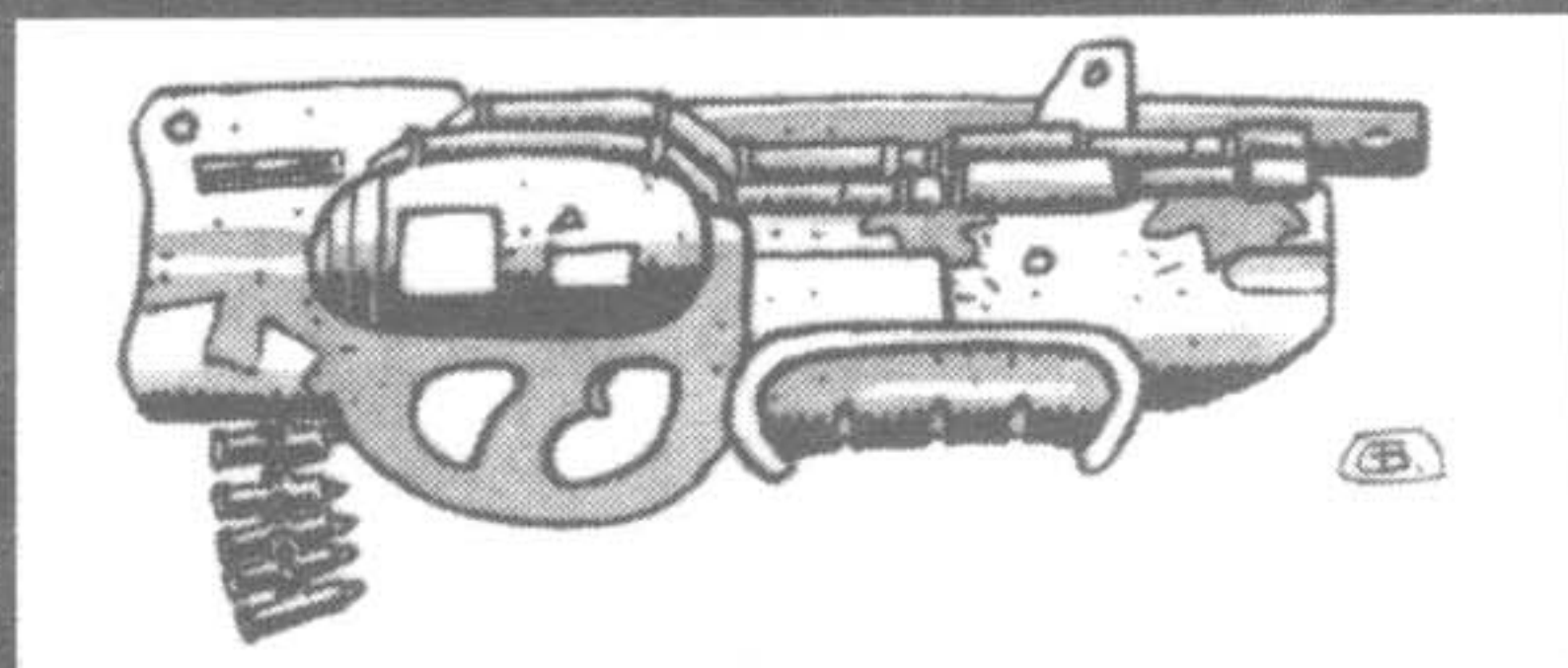




### CSB60

Chain Saw Bayonet 600, även känd som Gutripper, kan monteras på alla vapen tyngre än en k-pist. Den blir ett fint tillägg till samtliga tyngre vapen och ger en klart behövlig hjälp i närstrid till vapen som annars är verkningslösa i strid man mot man.

|                    |       |
|--------------------|-------|
| <b>VIKT:</b>       | +2    |
| <b>LÄNGD:</b>      | +30   |
| <b>STY:</b>        | +2    |
| <b>Skada (1H):</b> | —     |
| <b>Skada (2H):</b> | 1T6   |
| <b>Pris:</b>       | 4.200 |

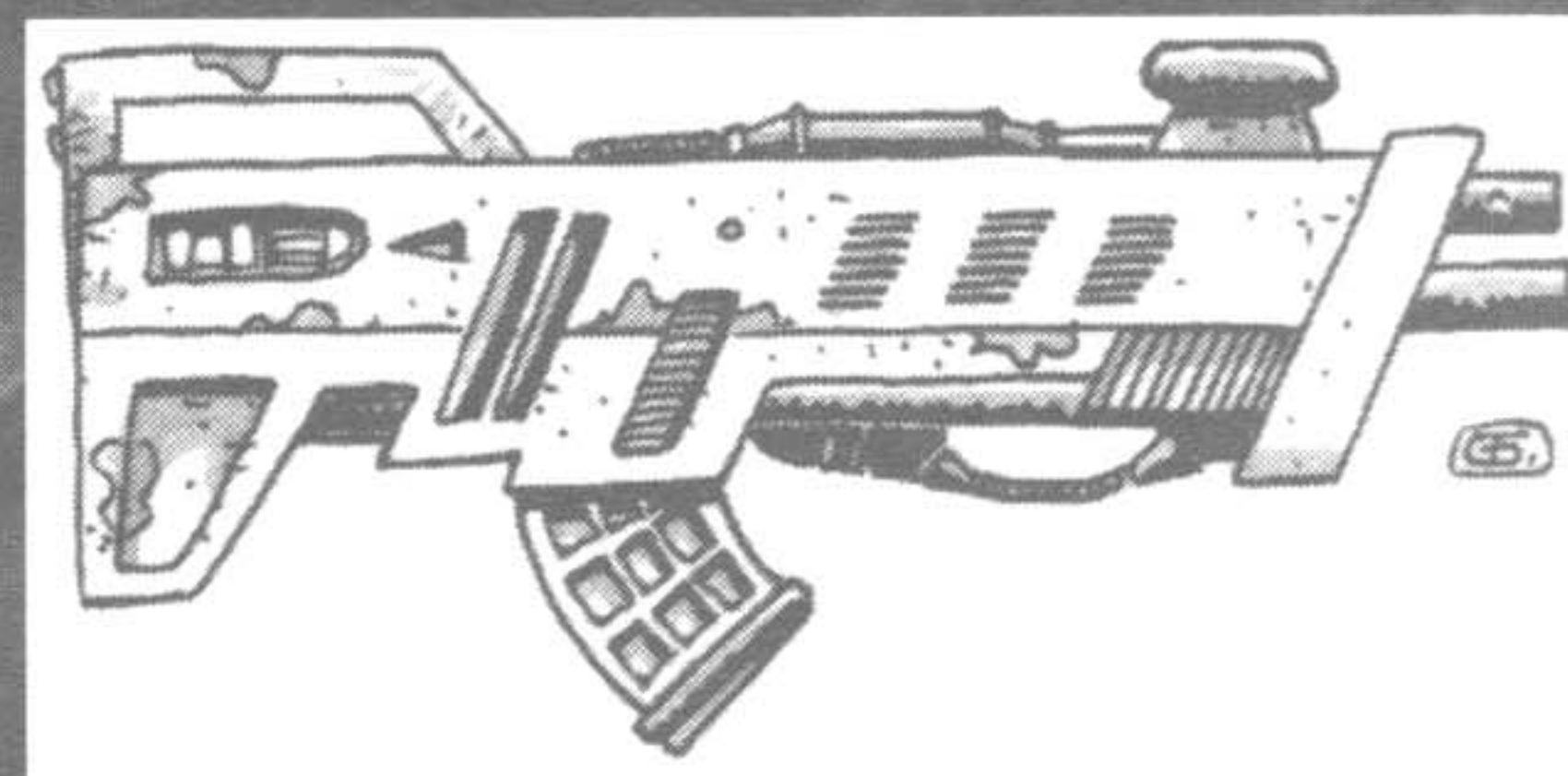


### SW4100

Ett av de få vattenkylda vapnen på marknaden levereras i två versioner, en bältesmatad handhållen och en för montering i fordonslavettage. Fördelen med vattenkylning är naturligtvis att pipan inte överhettas på grund av långa eldskurar. Nackdelen är kylsystemets vikt.

**OBS:** SW4100 kyla av en kvävebase-rad vätska som är extremt eldfarlig. Slå 1T10 vid varje fummel med vapnet – resultatet "1" innebär att kylarvätskan fattar eld och exploderar. Alla inom tre rutors avstånd får 6 KP skada i alla kroppsdelar per SR, i stället för 1 KP som normalt.

|           |           |             |              |            |
|-----------|-----------|-------------|--------------|------------|
| <b>V</b>  | <b>L</b>  | <b>SAL</b>  | <b>BEN</b>   | <b>GK</b>  |
| 26.5      | 59        | ∞           | N            | N          |
| <b>KB</b> | <b>KS</b> | <b>FUNK</b> | <b>RÄCKV</b> | <b>STY</b> |
| N         | N         | A           | 1800         | 38*        |
| <b>OT</b> | <b>EV</b> | <b>SKA</b>  | <b>PRIS</b>  |            |
| 3         | 2         | 1T6+6       | 24.700       |            |



### MAGMASCORCHER (199)

Magmascorcher (Incinerator 99) är specialdesignat för Eradicatorerna. De dubbla piporna säkerställer hög pålitlighet; när den ena pipan uppnår kritisk temperatur skiftar vapnet automatiskt till den andra medan den första kyla ned.

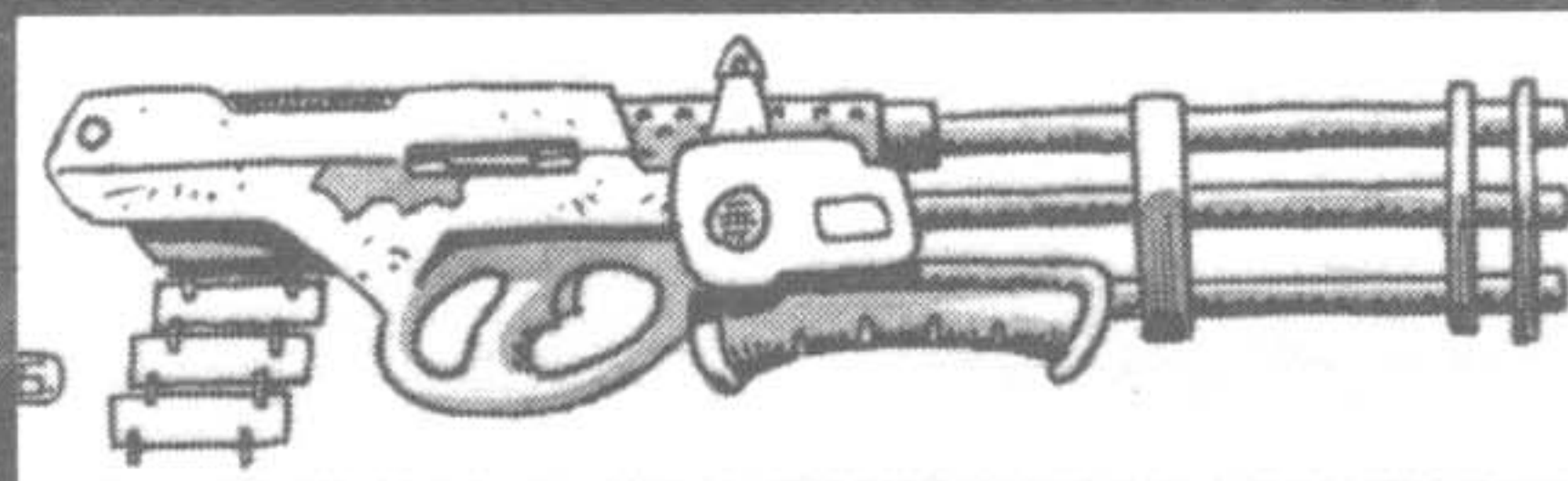
**OBS:** Magmascorcherns eldström är fem rutor bred i stället för som normalt 1 ruta. Två på varandra följande slag för att Undvika krävs för att undgå dess attacker.

|              |             |            |             |
|--------------|-------------|------------|-------------|
| <b>V</b>     | <b>L</b>    | <b>MAG</b> | <b>FUNK</b> |
| 150/225      | 60*         | 3          | 7           |
| <b>RÄCKV</b> | <b>STY</b>  | <b>OT</b>  | <b>EV</b>   |
| 90.0         | 109         | ∞          | M           |
| <b>SKA</b>   | <b>PRIS</b> |            |             |
| 3T20+20      | 198.000     |            |             |

### CSB606

Chain Saw Bayonet 606 är även känd som Slaughtermaster. Denna gigantiska kedje-bajonett kan bara komma till sin fulla rätt när en Eradicator Deathdroid gör bruk av den monterad på en Titan Megablaster.

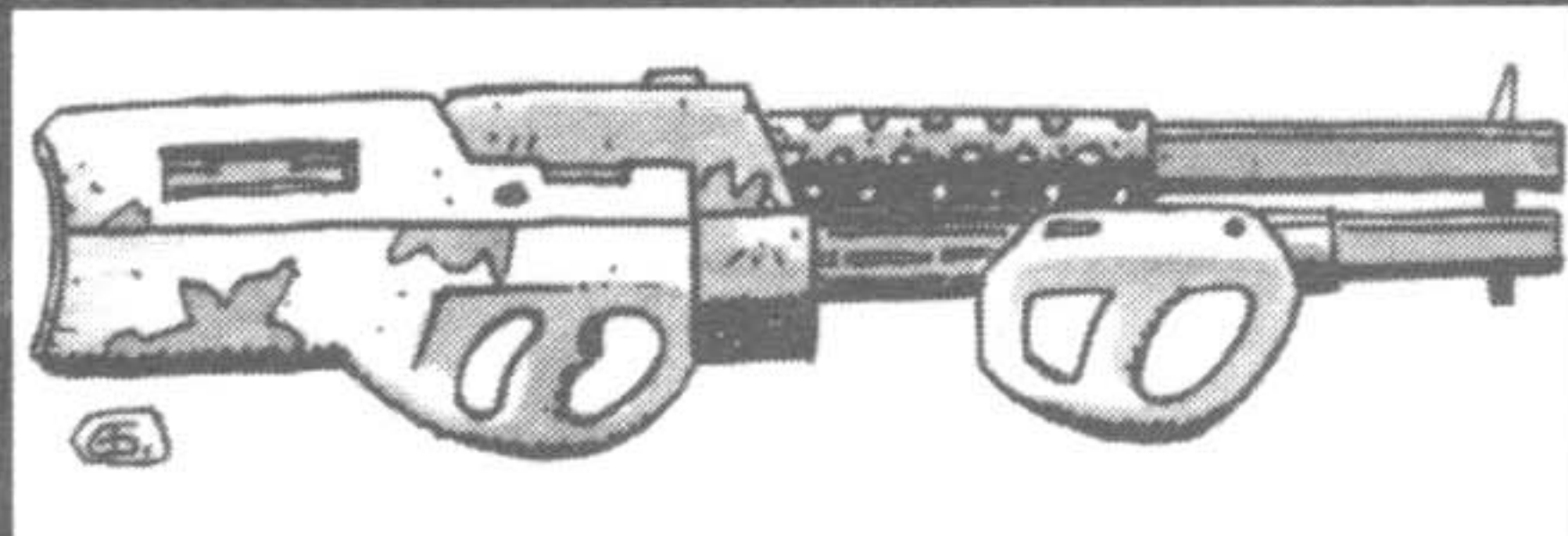
|                    |       |
|--------------------|-------|
| <b>VIKT:</b>       | +5    |
| <b>LÄNGD:</b>      | +50   |
| <b>STY:</b>        | +5    |
| <b>Skada (1H):</b> | —     |
| <b>Skada (2H):</b> | 1T6+4 |
| <b>Pris:</b>       | 8.900 |



### SSW4200 TITAN MEGABLASTER

Squad Support Weapon 4200 (även känt som Titan Megablaster) är det vapen man baserat SSW4200P på. Detta är i sanning ett tungt maskingevär, och det monteras vanligtvis bara på större fordon eller en Eradicator. Inte ens en genomsnittlig Chassör har den styrka som krävs för att hålla vapnet i ett så fast grepp att det kan göra någon nytta i en eldstrid. Vapnet har en härlig räckvidd men tenderar dessvärre att drabbas av eldavgång när det överhettas.

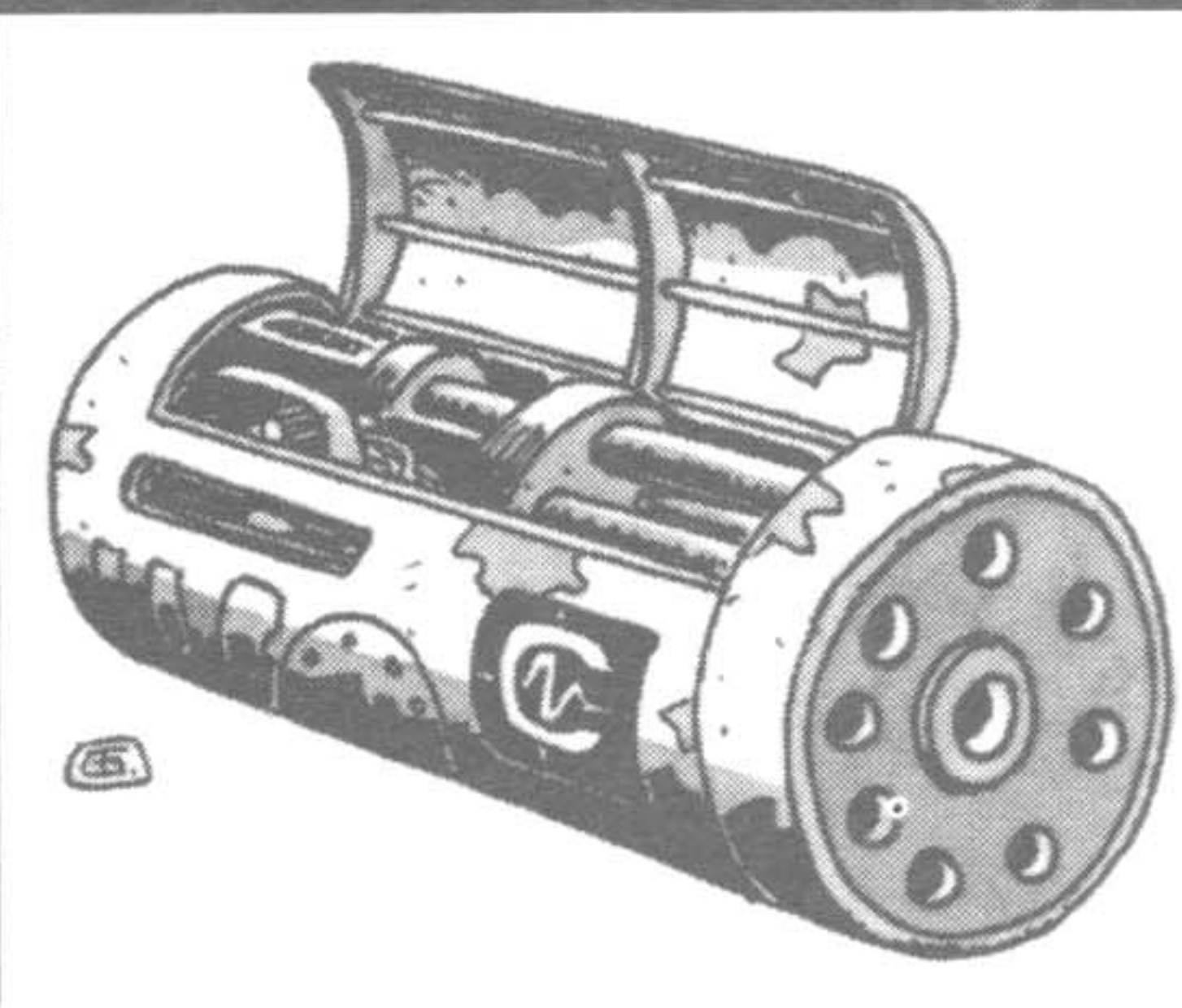
|           |           |             |              |            |
|-----------|-----------|-------------|--------------|------------|
| <b>V</b>  | <b>L</b>  | <b>SAL</b>  | <b>BEN</b>   | <b>GK</b>  |
| 60.4      | 110       | 1000        | N            | N          |
| <b>KB</b> | <b>KS</b> | <b>FUNK</b> | <b>RÄCKV</b> | <b>STY</b> |
| N         | N         | A           | 1500         | 56*        |
| <b>OT</b> | <b>EV</b> | <b>SKA</b>  | <b>PRIS</b>  |            |
| 3         | 7         | 1T8+6       | 40.900       |            |



### SG7200

Detta är Cybertronics standardhagelgevär, och ett av de första vapen att lämna Cybertronics löpande band. Tack vare Cybertronics höga precisionsstandard är detta ett extremt pricksäkert hagelgevär, men den helautomatiska funktionen har en tendens att överhettas till och med det keramiska fodret. Detta gör naturligtvis i sin tur att vapnet gärna får eldavgång.

|           |           |             |              |            |
|-----------|-----------|-------------|--------------|------------|
| <b>V</b>  | <b>L</b>  | <b>MAG</b>  | <b>AX</b>    | <b>GK</b>  |
| 6.1       | 78        | 12          | N            | N          |
| <b>KB</b> | <b>KS</b> | <b>FUNK</b> | <b>RÄCKV</b> | <b>STY</b> |
| T         | N         | A           | 40/60        | 13         |
| <b>OT</b> | <b>EV</b> | <b>SKA</b>  | <b>PRIS</b>  |            |
| 1         | 2         | 1T6         | 14.700       |            |



### SSW6000

Squad Support Weapon 6000 är Cybercurity's hittills enda vapen i autokanonklassen. Dess åtta pipor kan avfira mer än 40 splittergranater i sekunden och placera sätta dem inom 10 meter från ett 3 kilometer avlägset mål. SSW6000 är standardvapen för Eradicators och används även i ett flertal andra fordon.

|             |              |            |             |
|-------------|--------------|------------|-------------|
| <b>V</b>    | <b>L</b>     | <b>MAG</b> | <b>KS</b>   |
| 78.0        | 112          | 24         | N           |
| <b>FUNK</b> | <b>RÄCKV</b> | <b>STY</b> | <b>OT</b>   |
| A           | 2500         | 51*        | 3           |
| <b>#TO</b>  | <b>SY</b>    | <b>SKA</b> | <b>PRIS</b> |
| 1T6+2       | 4            | 1T10+7     | 96.500      |





# MIN FIENDES FIENDE



**D**etta är ett äventyr för en grupp rollpersoner med åtminstone en Cybertronic-rollperson, helst fler. Hjältarna ges i uppdrag att förhindra en dolsk plan tänkt att dra in två megakorporationer i fullt krig. Lyckas de inte med uppgiften står alla inblandade inför en minst sagt bister framtid.

Om du har tänkt dig att spela det här äventyret ska du sluta läsa nu. Det följande är bara avsett för spelarens ögon. Skulle du känna till några av de hemligheter som avslöjas på nästkommande sidor förstör du ju nöjet för alla inblandade – framförallt dig själv!



## BÖRJAN

Läs först igenom hela äventyret och gör små noteringar om hur du kan väva in det här äventyret i din kampanj (om du har påbörjat en sådan). När du gjort det måste du komma på ett bra sätt att dra in rollpersonerna i berättelsen, och när du har gjort det är det bara att sätta igång!

### ÖVERSIKT

En grupp Algeroth-kättare (som själva kallar sig Frihetens Barn) har kokat ihop en plan för att dra in Cybertronic och Imperial i ett totalt krig. Imperial, som alltid är redo att kasta sig ut i strid för en god sak, har i åratal försökt hitta en anledning att förklara Cybertronic öppet krig. Till deras förtret har Cybertronic hittills alltid lyckats undvika att hamna i sådana omständigheter, oftast genom att vara alldeles förbannat förhandlingsvilliga.

Imperials hat mot Cybertronic har sin grund i megakorporationens djupt rotade fientlighet till den

Mörka Legionen och Kardinalens inofficiella antydanden om att de två med all säkerhet står i förbund med varandra. Vad Imperial trots Kardinalens uttalade böner ofta förbiser är att stridigheter megakorporationerna emellan bara hjälper Mörkret genom att försvaga mänsklighetens vilja att gå samman mot de horder som strävar efter att utplåna människan.

Ivriga att dra fördel av Imperials styvnackade sätt har en grupp Kättare planerat att försöka lönnmörda såväl Imperials Högvördighet som Mishimas Storfurste. Skulle de lyckas mörda dessa två mäktiga ledare och på något sätt kasta skulden på Cybertronic, kommer man utan tvivel att ropa på krig både i Mishimas hov och Imperials Parlament. Strax därefter skulle de båda megakorporationerna kasta sig över den påstådda förövaren.

Äventyrarna måste nu ta reda på var, när och hur Kättarna tänker utföra lönnmorden och sedan stoppa dem.

## BILDA EN GRUPP

Det är upp till dig som spelledare att skapa en prolog till det här äventyret, ett sätt för rollpersonerna att gå samman åtminstone för att lösa det här uppdraget. Här är några förslag:

### BARA TRONIKER

Om samtliga rollpersoner är medborgare i Cybertronic är det lätt att få ihop dem. Se bara till att deras närmaste överordnade skickar dem till en ordergenomgång med Max Waxton. Den avlöper ungefär så här:

Rollpersonerna kallas till mr Waxtons kontor i Högkvarteret. Rummet ligger högst upp i byggnaden i utkanten av bågen i det C byggnaden bildar. Möblemanget går i svart läder och krom på grå mattor. I rummets borte ände tronar ett stort skrivbord och bakom det sitter en man i en högryggad kontorsstol i svart läder. Stolen står med ryggen mot rollpersonerna, så att de bara skymtar mannens grånande hår där han ser ut över Luna.

Mannen ber äventyrarna att sitta ned – det finns läderfåtöljer åt alla – och när de kommit på plats låter han dem svettas en stund innan han vänder sig om.

Max Waxton ser i likhet med merparten Cybertronics anställda bra ut, och trots att det är tydligt att han är dryga 50 år är han fortfarande smärt och smidig. Iskalla blå ögon under buskiga ögonbryn studerar rollpersonerna i tur och ordning.

"Jaha, gott folk", säger han med dramatisk röst, "vi har problem."

Waxton är VD för IES – även känt som Cybercurity – men det finns ingenting i hans välpressade cyberchic eller det lilla leende som vanligtvis spelar i hans mungipor som avslöjar detta. Leendet syns dock inte tills nu.

Waxton förklarar situationen. För två dagar sedan förstördes Prosthos, Inc. (ett dotterföretag som tillverkar artificiella lemmar) i ett bombdåd. Till en bör-

jan pekade samtliga bevis på terrorister från Imperial, men vidare undersökningar avslöjade att de verkliga förövarna var en grupp Kättare baserade i Capitols sektor på Luna.

Cybertronic har fått veta att gruppens ledare – en kvinna bara känd som Pervertia – ofta setts på Mader's, en sliten sylta i Bauhaus-sektorn (ett skitigt hål i väggen i en mörk gränd vid Essen Street). Cybertronic kan visserligen genomföra en razzia mot stället och ta Pervertia i förvar, men det skulle inte avslöja vad det är Pervertia är ute efter.

Trots att det bara är Inkquisitionen som kan mäta sig med Cybertronic när det gäller förhörsteknik är det inte säkert att man lyckas tvinga fram några avgörande upplysningar ur Pervertia. Även om man lyckades skulle hennes kumpaner med all säkerhet få reda på att hon tillfångatagits och ändra sina planer.

Rollpersonerna får alltså i uppdrag att hitta Pervertia, ta reda på vad hennes Kättare är ute efter och rapportera till Waxton för vidare order.

### BLANDAD GRUPP

Det är bäst att ha åtminstone en troniker i gruppen, men det är inte ett måste. Finns det en troniker i spelargruppen blir dennes första uppdrag att få ihop en aktionsgrupp, helst bestående av rollpersonerna. Waxton informerar bara troniker, så övriga gruppmedlemmar måste informeras av tronikern.

Är de övriga rollpersonerna frilansare hyrs de helt enkelt in av Cybertronic för att delta i utredningen. Tillhör de andra megakorporationer sätts de in som medlemmar av en allkorporationell grupp, ett initiativ från Kartellen för att försöka se till att alla hanterrar den känsliga situationen på ett ärligt sätt. Är samtliga rollpersoner Doomtroopers räcker det bra så – annars är gruppens sammansättning ganska ovanlig. Å andra sidan är ju livet fyllt av just ovanligheter.







Vissa rollpersoner från andra megakorporationer kan kanske av och till uppleva intressekonflikter. Ta vara på dessa som en möjligt till rejält rollspelande.

Med lite tur och sunt förnuft kommer rollpersonerna att hålla ihop tillräckligt länge för att få korn på sanningen.

## PÅ VÄG

När rollpersonerna en gång har samlats och informerats måste de klara sig på egen hand. De finns två uppenbara startpunkter: Prosthos, Inc. och Mader's. Mötena som beskrivs nedan kan spelas i valfri ordning beroende på hur skickliga och tursamma rollpersonerna är, men övriga händelser bör inträffa i

nedan angiven följd. I slutänden ska de olika trådarna leda till en och samma punkt, och därifrån ska rollpersonerna förhoppningsvis kunna förhindra lönnmorden på såväl Victoria Paladine som Storfursten.

## NYHETER

Följande nyhetsstick bör förmedlas till spelarna lite då och då under spelet. Försök att hålla en så låg profil med dem som möjligt (även om det kan vara svårt

med större nyheter), eftersom det ligger en del oviktiga nyheter bland de betydelsefulla.

### HENNES HÖGVÖRDIGHET MÖTER STORFURSTEN.

Med ett överraskande drag har Hennes Högvördighet av Imperial till sist tackat ja till Storfurste Mishimas sedan länge stående erbjudande om ett möte – även om det ser ut som om hon gör det på sina villkor. Toppmötet ska äga rum i takvåningen på Imperial Grand, en av Lunas vackraste och mest säkerhetsomgärdade byggnader, särskilt för Imperial-medborgare. En mängd rykten är i omlopp vad gäller det tänkbara samtalsämnet under deras första toppmöte på femton år, men enligt initierade källor satsas man säkrast på ett enda ord: Fukido.

### ANTI-CYBERATTACKER FORTSÄTTER.

Tidigt i morse väcktes industristaden Newsteels invånare ur sin nattsömn av den andra explosionen på ett Cybertronic-ägt företag på bara tre dagar. I detta dåd förstördes en hel hangar innehållande Cybertronic-helikoptrar, däribland ett antal av deras berömda Sky Witch. Tre Cybercurity-vakter var i tjänst när explosionen inträffade, och fastän man ännu inte hittat deras kroppar antas de vara döda. Cybertronics ETP publicerade ett uttalande som meddelade att explosionen utlösts av ett tekniskt missöde man nu utreder, men ögonvittnen uppger sig ha sett Imperial-soldater i området bara ögonblick innan explosionen.

### COLDING PRESENTERAR ÅRSBOKSLUT VID BANKETT.

Capitols President Charles William Colding har i dag anlänt till Luna för att diskutera megakorporationens framtid med de ansvariga. Presidenten planerar att hålla sitt årliga tal till den församlade styrelsen, "Tillståndet i megakorporationen", tidigt nästa vecka och vill naturligtvis se till att visa att han vet hur landet verkligen ligger. Colding, som alltid setts som en folkets man, kommer i kväll att bevista den gigantiska bankett som på Capitol Eagle hålls till Capitols Luna-medborgares ära. Samtliga Capitol-medborgare åter gratis, men på grund av utrymmesbrist är antalet biljetter begränsat och det årliga evenemanget har sedan månader varit utsålt. Banketten avslutas i god tid för att deltagarna ska hinna till mässan i Nathaniel Park.

### KARDINALEN HÅLLER ÖPPEN MÄSSA.

Vid midnatt lokal tid i natt håller Brödraskapet en öppen mässa i Nathaniel Park till åminnelse av Kardinal Nathaniel Durand Is död för så många år sedan. Som traditionen bjuder kommer Kardinalen själv att leda ceremonin omgiven av flertalet av Kurians medlemmar. Mer än 50.000 människor väntas söka sig till parken medan miljoner kommer att se eller lyssna till den i sina hem. Se lokaltidningarnas radio- och TV-sidor för vidare information om sändningstider.

### ANTONIAKONSERT PÅ FELDSPAR AUDITORIUM

Antonia, en av tidernas mest populära kvinnliga vokalister, kan i kväll avnjutas på Feldspar Auditorium. Förband är det nya och heta Lickity Split. Antonia kommer att framföra alla sina klassiska nummer samt några nya sånger från hennes nya album *Frukta inte Mörkret*. Konserten sammanfaller med hennes 32:a födelsedag, och såväl hennes far hertig Saglielli som ett flertal ädlingar ur högadeln kommer att närvara. Efter konserten firas födelsedagsbarnet med en stor fest på det legendariska Ritz Bauhaus Ballroom.

## PROSTHOS, INC.

IGCs tekniker undersöker fortfarande den utbrända anläggningen. Bomben lyckades i stort sett helt förstöra fabriken stora lagerområde, men lyckligtvis klarade sig själva fabriksanläggningen undan utan större skador. Ett hål i fabriksbyggnadens tak har täckts med en klarblå presenning. I området runt fabriken förstördes bara några fönsterrutor.

Utredningen sköts av Maggie Bernard, en SWI TIFF med ett antal underställda VACs som sköter grovarbetet med att samla upp och försöka få ihop alla pusselbitar. Maggie är en vacker ung dam på dryga 150 centimeter med lockigt brunt hår. Hon är klädd i en röd cyber-chic, och bara färgen är nog för att hon ska skilja sig från mängden.



Utrédningen har gått bra. Utrustning och vrakdelar forslas in och ut ur lagerområdet, och man har just påbörjat det tidsödande arbetet med att pussla ihop bitarna. När rollpersonerna närmar sig området hålls de kvar av Cybercurity till dess att de visat upp någon form av identitetshandlingar.

Maggie hjälper rollpersonerna så gott hon kan, men det finns inte mycket att berätta. Sprängladdningen verkar ha bestått av ett antal kilo TNT utlöst med en primitiv krutstubin. Bevakningen i området var lätt, men genomgripande. Maggies tekniker försöker genomföra en inventering för att se om någonting saknas, men det kan dröja flera dagar innan de kan komma med säkra besked.

Strax före explosionen registrerade bevakningskamerorna en mörk figur i skuggorna. Digital bildanalys avslöjade att inkräktaren – som på något sätt lyckades ta sig förbi samtliga larmanordningar utan att upptäckas – bar stridsrustning av Imperial-modell. Inkräktaren tillhörde Paladineklanens Blue Berets.

Kameran kunde bara få några ögonblicks bilder på inkräktaren innan explosionen krossade kameran och kapade videobandet.

## VAD SOM EGENTLIGEN HÄNDE

Det var Pervertia själv som tog sin i lagret med hjälp av sin gåva Mörk portal. Väl inne stal hon en enda artificiell arm med tillhörande kraftkälla. Imperial-rustningen (Mk. II) och den blå baskern bar hon naturligtvis för att lägga ut ett falskt spår.

Rustningen togs från ett Blue Beret-befäl vid namn sgt. Alexis Halston som dog i strid mot Baalzachts styrkor på Venus. På videobandet syns Halstons namn fortfarande på rustningen, eftersom man inte brytt sig om att ta bort det.

När hon väl tagit det hon kommit för att hämta utlöste Pervertia en hemmagjord laddning TNT hon haft med sig. Tanken var att explosionen skulle demolera lagret och åtminstone för en tid dölja det faktum att en arm saknades. Hon lämnade byggnaden på samma sätt som hon kom, sekunderna innan laddningen utlöstes.

## SAMTAL MED IMPERIAL

Rollpersonerna kan tänkas vilja kontakta Imperial för att be om upplysningar om sgt. Halson. I så fall möts

de av en allmän motsträvighet och en mängd undanglidande svar – särskilt om de försöker hota sig till upplysningarna. Nämner de Halstons namn tystnar personen i andra änden av luren (en upplåst byråkrat med snobbig Imperial-accent). Efter en stund frågar byråkraten så efter ett telefonnummer där man kan nå rollpersonerna och lovar att ringa tillbaka inom en halvtimme.

Efter en timme ringer telefonen. Det är Patricia Wilshire vid ISC-1. Hon berättar för rollpersonerna att sgt. Halston tillsammans med hela sin enhet rapporterades saknad i strid i Gravetonarkipelagen för mer än fyra månader sedan. Hon vill naturligtvis veta varför rollpersonerna ställer en massa frågor om en postumt dekorerad medlem av Blue Berets.

## TJUEN

Under tiden dyker en annan medlem av Frihetens barn upp vid anläggningen, utklädd till VAC-tekniker i undersökningsgruppen. Eftersom det är så mycket på gång i området är bevakningen något mindre effektiv än vanligt. Vem som helst som tittar noga kan dock se att den nervöse killen inte är en VAC – VACs är nämligen aldrig nervösa.

Mannen heter Drew Sadiver, och har sänts dit av Pervertia för att skaffa fram en ny kraftkälla till armen – den hon fick med sig fungerade tydligen inte. Rollpersonerna kan upptäcka honom om de lyckas slå Perception -3. Förklädnaden är visserligen perfekt (stulen från en troniker som senare hittas medvetlös i en gränd), men hans uppförande påminner inte det minsta om en VAC.

När rollpersonerna upptäckt Sadiver (om de gör det) har han redan fått tag i kraftkällan, och försöker fly. Rollpersonerna kan ta upp jakten, men han är snabb och beväpnad med en Aggressorpistol. Han skjuter för att döda, men omringas han skjuter han sig själv – han tänker absolut inte låta sig tas levande.

Som en sista utväg tuggar Sadiver sönder sin ihåliga tand som är fylld med cyanid. Han dör omedelbart.

Lyckas Sadiver komma undan återvänder han genast med kraftkällan till Pervertias gömställe. I annat fall tvingas Pervertias lönnmördare klara sig utan sin vänstra arm (vilket också är det troligaste resultatet).



## DREW SADIVER

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 10 |
| INT | 8  |
| SMI | 15 |
| FYS | 12 |
| PSY | 10 |
| PER | 7  |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIK/PARERA:** 8/6

|           | KP | Rustning (RF) |
|-----------|----|---------------|
| Huvud     | 3  | Ingen (0)     |
| Arm       | 6  | Ingen (0)     |
| Mage      | 6  | Ingen (0)     |
| Ben       | 7  | Ingen (0)     |
| Bröstkorg | 7  | Ingen (0)     |

**ANFALLSSÄTT:** Aggressor (1T6).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Eldhandvapen 9, Perception 7, Fingerfärdighet 8.

## MADER'S

Mader's är ett sorgligt litet hak bland många andra i utkanten av Bauhaus' sektor på Luna – eller i vilken megakorporations sektor som helst, för den delen. Klientelet är folk som har alldeles för mycket otur för att bry sig om vilka de omger sig med, samtidigt som de är hårda nog för att inte behöva hålla plånboken i ett desperat grepp vart de än går. De flesta spenderar merparten av sin vakna tid vid baren eller i något hörn, och de vältrar sig i självömkan och öl.

Bartendern heter T. F. Mann. Han äger inte stället, men å andra sidan gör ingen annan det heller. Mann skötte stället för tio år sedan för att få fickpengar under sina studier när de gamla ägarna försvann. Eftersom de inte hade några släktingar valde Mann

att strunta i att rapportera dödsfallen, och har fortsatt att driva baren som sin egen sedan dess.

Han är en kortvuxen man med askblont hår, hornbågade glasögon och ett pojaktigt leende han borde ha förlorat för många år sedan. Han får stå ut med en hel del här, däribland krogslagsmål, men tillåter bara obehägnade slagsmål. Så fort han ser ett vapen sträcker han sig ned under bardisken, sliter fram sitt HG-14 hagelgevär och fyrar av ett varningsskott i taket innan han börjar slå ut slagskämpar. Det är dock sällan det går så långt.

I lokalens inre del, bakom den ärrade och fläckiga bardisken i krom, ligger Pervertias och Frihetens barns favorittillhåll. Hon är där när rollpersonerna





## BUSE

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 10 |
| INT | 8  |
| SMI | 15 |
| FYS | 12 |
| PSY | 10 |
| PER | 7  |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIK/PARERA:** 8/8

|           | KP | Rustning (RF) |
|-----------|----|---------------|
| Huvud     | 3  | Ingen (0)     |
| Arm       | 6  | Ingen (0)     |
| Mage      | 6  | Ingen (0)     |
| Ben       | 7  | Ingen (0)     |
| Bröstkorg | 7  | Ingen (0)     |

**ANFALLSSÄTT:** Slagsmål. Kniv (1T3).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Slagsmål 8, Eldhandvapen 10, Perception 8.

## PERVERTIA

Tionde gradens Kättare

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 20 |
| INT | 15 |
| SMI | 17 |
| FYS | 18 |
| PSY | 22 |
| PER | 16 |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 4/275

**SB:** +2

**HANDLINGAR/SR:** 4

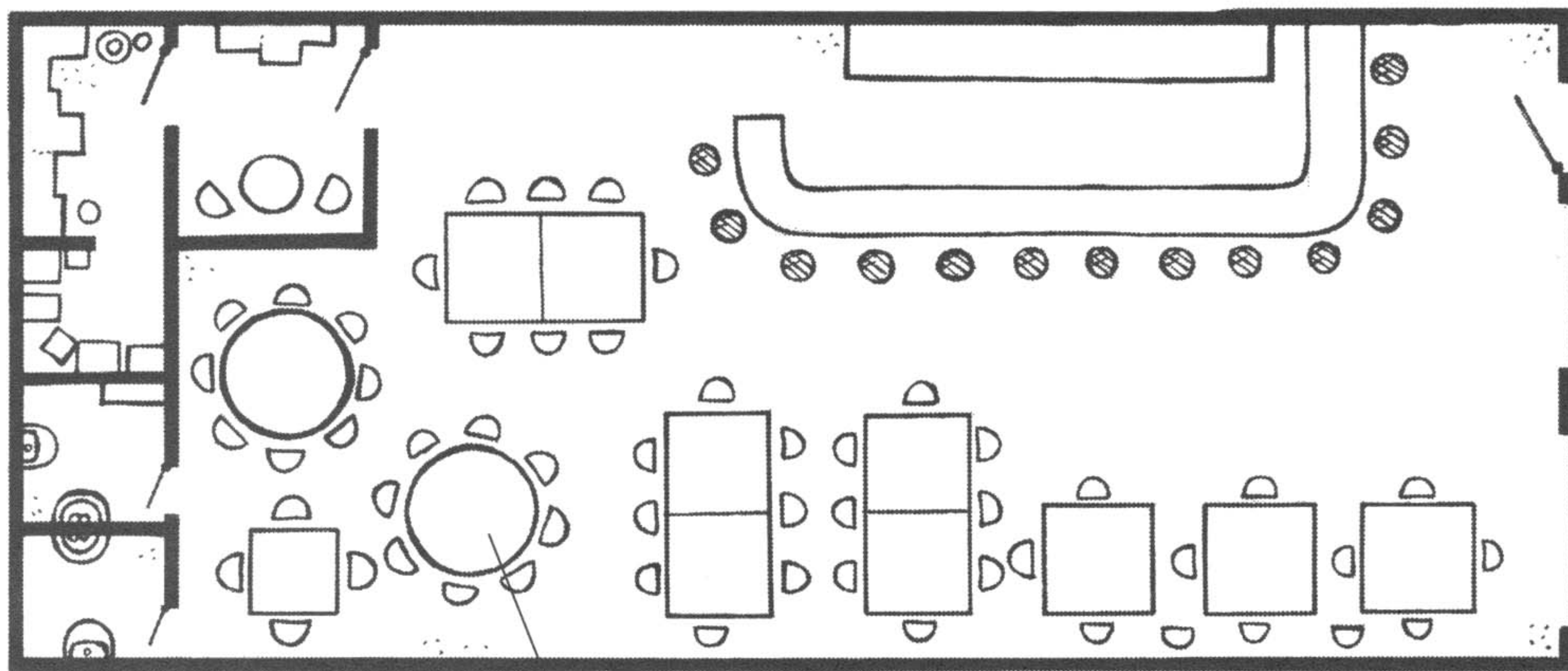
**UNDVIK/PARERA:** 10/7

|        | KP | Rustning (RF)        |
|--------|----|----------------------|
| Huvud  | 4  | Ballistisk nylon (2) |
| Arm    | 7  | Lätt komposit (5)    |
| Mage   | 7  | Tung komposit (8)    |
| Ben    | 8  | Lätt komposit (5)    |
| Bröst- |    |                      |
| korg   | 8  | Tung komposit (8)    |

**ANFALLSSÄTT:** P1000 (1T6); AR3000 (inte med på Mader's, men kan Frammanas) (1T6+2/1T6+1).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Slagsmål 15, Klättra 10, Bluff 13, Flygfarkoster 10, Markfordon 11, Granatkastare 11, Eldhandvapen 13, Tunga

## MADER'S



PERVERTIAS BORD

kommer dit. Hon dricker och skriker och är på gott humör, fortfarande full av adrenalin efter sin lyckade stöldkupp. Hon omges av några av sina närmaste vänner eller snarare lakejer, personer hon har snärjt i sitt karismatiska nät av Mörker.

Trots att det inte finns några dokumenterade bilder på Pervertia är det svårt att missa henne när man vet vilket slags person man ska leta efter. Hennes långa, svarta och stripiga hår är helt bortrakat från huvudets högra sida. Ögonbrynen har färgats eldorange och hennes pupiller är så stora och svarta av galenskap att de nästan helt slukat hennes blekblå iris. Merparten av hennes blottade hud är tatuerad med en mängd Mörka mönster, och hon är piercad på åtminstone tio synliga ställen och med all säkerhet på flera andra.

Att Pervertia inte har angetts för Kätteri bara beroende på hennes utseende är ett rent under, men gästerna på Mader's har nog med att oro sig för vardagen utan att rota i dumheter som demoniska kulturer. De tänker minsann inte ta några onödiga risker med någon tanig kvinna de ändå bara ser som en som desperat söker uppmärksamhet med sina lekar och sagor om Mörkret.

När rollpersonerna stiger in i lokalen tystnar samtliga gäster och stirrar nyfiket och misstroget på dem. De är främlingar och har knappast kommit för att ta en stilla öl.

Underlåter rollpersonerna att titta in bakom baren missar de Pervertia, som tystnat som alla andra. Så fort de nämner hennes namn beordrar hon dock sina kamrater att anfalla rollpersonerna. Kamraterna lyder henne blint.

## SLAGSMÅLET

Det finns en "Kättare" för varje rollperson. Samtliga är vanliga gatubusar, och ingen av dem har i själva verket initierats i kulten. Alla är visserligen medlemmar av Frihetens barn, men bland de som nu finns här är det bara Pervertia som är en äkta Algeroth-tjänare.

Busarna ger sig på rollpersonerna med bara knytvävar – ingen av dem har råd med ett ordentligt skjutvapen. Med tanke på deras stridsduglighet borde de ganska snart ligga stönande på golvet, och

så snart det ser ut att inträffa flyr Pervertia ned i kloakerna under baren med hjälp av gåvan Mörk portal.

Skulle rollpersonerna vid något tillfälle dra vapen sliter Mann fram sitt hagelgevär och skjuter ett varningsskott. Har inte Pervertia redan flytt gör hon det med all säkerhet nu.

Hur som helst fortsätter hennes övergivna lakejer striden. De vet att de inte har en chans, men eftersom de också vet att de kommer att kastas i fängelse för sitt samröre med Frihetens barn slåss de till döden (eller till dess att de slås medvetslösa, vilket väl är mer troligt). Ingen av de övriga gästerna kommer att blanda sig in i striden annat än om de knuffas till eller träffas av ett slag, och de kommer hur som helst att sätta sig ned igen så fort något slags vapen dras fram.

## EFTERÅT

När Pervertia väl har flytt (samtidigt som hon hånar rollpersonerna) och busarna är nedslagna måste rollpersonerna luska reda på vart hon tog vägen. Till och med en troniker med datorhjärna och ny näsa kan få problem med att spåra Kättarledaren genom kloakerna. Stanken är minst sagt bedövande och mer än tillräckligt för att dölja Pervertias doft. Att ta upp förföljandet verkar det alltså inte vara fråga om, men busarna finns ju kvar.

Försåvitt rollpersonerna inte har dödat alla busar bör de kunna få liv i en av dem och förhöra honom (med lämpliga färdighetsslag). Busarna kommer att spela tuffa först, men om någon av rollpersonerna börjar prata om att överlämna dem till Inkquisitionen kommer de att berätta allt de vet.

Samtliga busar vet var Frihetens barns gömställe ligger, och berättar gärna var det ligger. De kan till och med tänka sig att visa vägen, men bara om rollpersonerna pressar dem. Hur som helst bör rollpersonerna ha en ganska god aning om vart Pervertia är på väg.

Om samtliga busar skulle råka vara döda (visst, de *råkade* dö) kan Mann berätta var gömstället ligger – särskilt om det innebär att rollpersonerna lämnar hans ställe i fred (i stället för i bitar). Skulle Mann också ha slagits ut kan en av gästerna hjälpa rollpersonerna om de tillfrågas. Hemligheter var visst inte Pervertias starka sida.



## KÄTTARNAS GÖMSTÄLLE

Frihetens barn har inrymt sitt högkvarter i en övergiven byggnad i ett lagerområde i Lunas utkanter. Gömstället består av ett enda stort och rörigt rum. Ruttande madrasser i ett hörn är kultens sovplats, och ett stort och ärrat bord fungerar som skrivbord när Pervertia utfärdar order till sina kultister.

Stället är överbelamrat med lårar och kartonger med stöldgods från företag och affärer över hela staden. En del av dem har legat där sedan långt innan kulten bildades, och inte ens Pervertia är säker på vad de innehåller. Det finns bara ett skäl till att hon valt att låta det här bli hennes operationsbas: avskildhet.

Lagret ägdes av ett av Bauhaus' dotterföretag, men har stått övergivet i många år sedan företaget gick i konkurs. Pervertia lade beslag på det, och de få husockupanter som inte gick med i hennes kult jagades antingen bort därifrån eller offrades till Algeroth.

Trots att Pervertia verkar ganska säker i sitt högkvarter tillåter hon sig inte att slappna av. Det står en vakt vid vart och ett av takets fyra hörn och dessutom står det två vakter vid byggnadens entré och bakdörr. Ytterligare två kultmedlemmar står på vakt vid de två Sky Witch-helikoptrar som gömts under stora grå presenningar på lagrets tak.

Inne i lagret sträcker sig två stegar längs väggarna mot taket. De omgivande byggnaderna ligger mer än

tio meter bort från lagret, vilket gör det svårt att ta sig in eller ut via något annat tak. Mitt på golvet i lagerhuset finns en brunn som leder ned till tunnel-systemet som löper under Lunas steniga yta.

I ett av byggnadens hörn ligger ett tillfälligt operationsrum. Allt är täckt av till större delen levrat blod, och en människoarm ligger kvarlämnad på en arbetsbänk. Armen tillhörde Rand Crandall, den hemlige agent Pervertia har lyckats få in på Imperial Grand.

### RÄDEN

Rollpersonerna kommer förr eller senare att vilja ta sig in i lagerbyggnaden. Smygtaktik kommer inte att fungera särskilt bra, eftersom vakterna är extremt misstänksamma mot främlingar och Pervertia har berättat för dem om slagsmålet på Mader's. Dessutom är allihop på helspänn nu när deras plan är så nära att gå i lås.

Eventuella förbipasserande behandlas bryskt, och de kommer att skjuta mot alla som kommer för nära (eller verkar aggressivt inställd till dem). Samtliga dessa människor är fanatiker som är villiga att offra sina liv för den sak de tror på. De är fullt medvetna om att några av dem förmodligen inte kommer att överleva dagen.

För eller senare bryter det med all säkerhet ut en eldstrid mellan rollpersonerna och kultisterna. För-



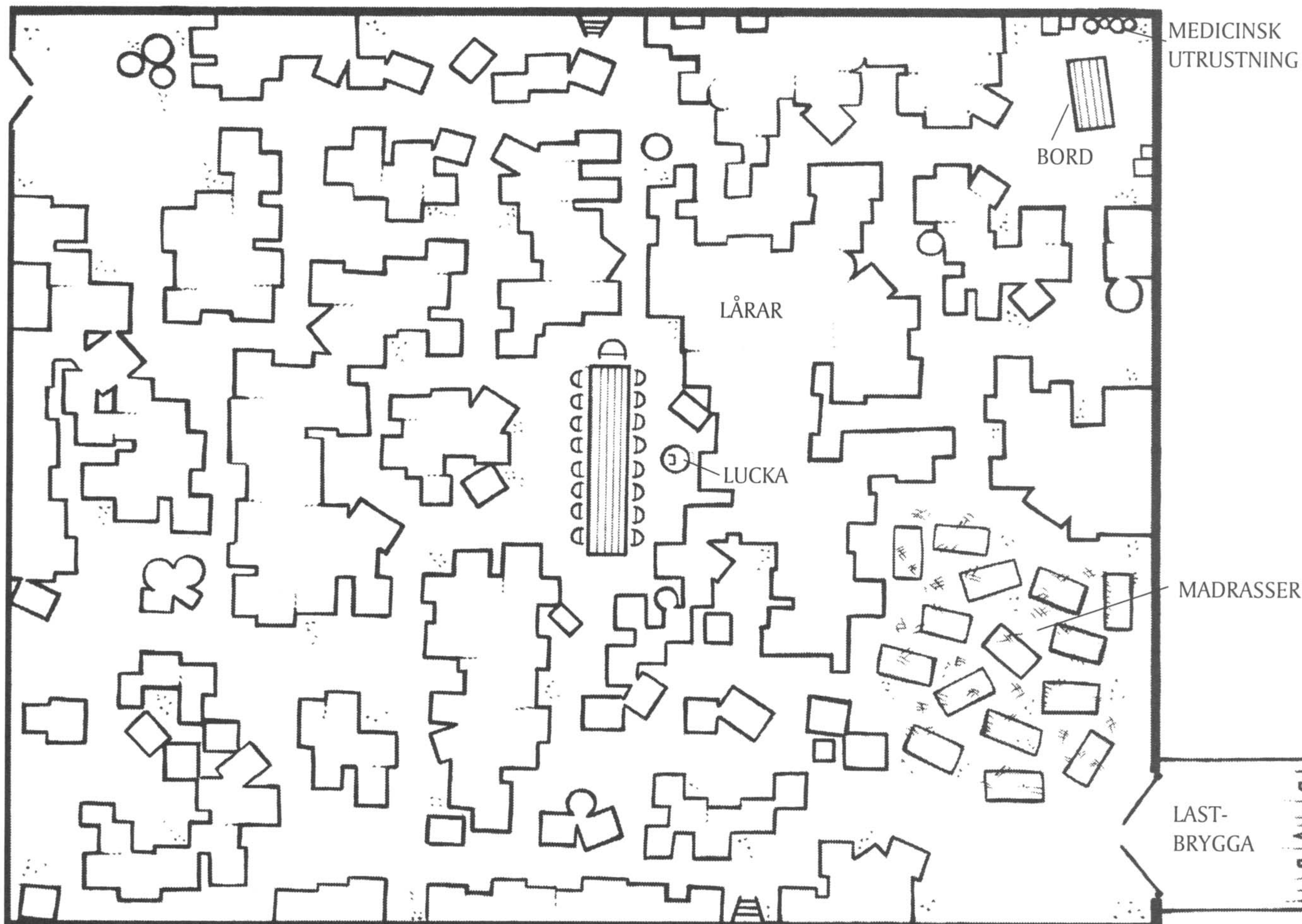
automatvapen 12, Retorik 16, Perception 16, Smyga 14.

**BIO-TEKNOLOGISKA GÅVOR:**  
Inga.

**MÖRKA GÅVOR:** Mörk Portal, Distortion av fiende, Personlig distortion, Fängsla, Åkalla smärta, Åkalla död, Motstå smärta, Frammana, Teleportering, Terror, Gycklarnas förvrängning.

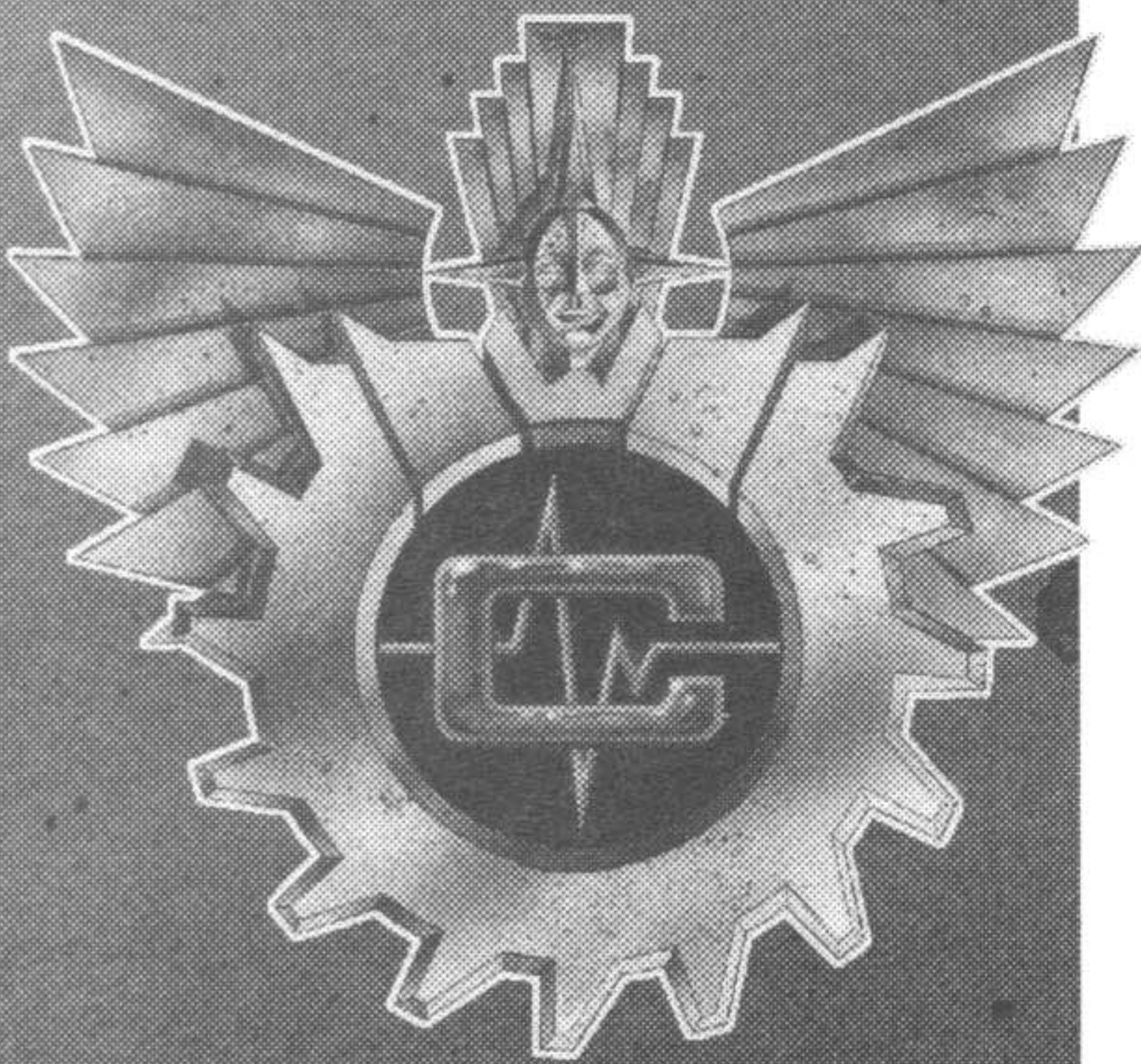
## PERVERTIA'S GÖMSTÄLLE

STEGE



STEGE





## VAKT

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 10 |
| INT | 10 |
| SMI | 15 |
| FYS | 12 |
| PSY | 10 |
| PER | 10 |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIK/PARERA:** 8/8

|           | KP | Rustning (RF)           |
|-----------|----|-------------------------|
| Huvud     | 3  | Skottsäker komposit (4) |
| Arm       | 6  | Skottsäker komposit (4) |
| Mage      | 6  | Skottsäker komposit (4) |
| Ben       | 7  | Skottsäker komposit (4) |
| Bröstkorg | 7  | Skottsäker komposit (4) |

**ANFALLSSÄTT:** Aggressor (1T6).

Invader (1T6+3/1T10).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Slagsmål

8, Granatkastare 10, Tunga automatvapen 10, Eldhandvapen 10, Perception 12.

## KATTARE

Tredje gradens Kättare

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 12 |
| INT | 10 |
| SMI | 15 |
| FYS | 12 |
| PSY | 15 |
| PER | 12 |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDVIK/PARERA:** 8/8

|           | KP | Rustning (RF)           |
|-----------|----|-------------------------|
| Huvud     | 3  | Skottsäker komposit (4) |
| Arm       | 6  | Skottsäker komposit (4) |
| Mage      | 6  | Skottsäker komposit (4) |
| Ben       | 7  | Skottsäker komposit (4) |
| Bröstkorg | 7  | Skottsäker komposit (4) |

utom vakterna på taket och vid dörrarna finns ytterliga åtta busar inne i lagret samt sex fullfjädrade Kättare som initierats i kulten – och naturligtvis Pervertia själv.

När de första skotten avfyrats (eller något annat ljud gör det klart för Frihetens barn att de avslöjats) tar Kättarna till vapen och anfaller alla de ser utanför lagret. Pervertia teleporterar sig genast till taket och

en av helikoptrarna. Hon är fast besluten att inte låta uppdraget gå om intet. Alla andra kan offras för att uppnå Algeroths utstakade mål.

Pervertia ger genast takvakterna order om att ta bort presenningen från hennes Sky Witch och ger sig så snart hon kan iväg mot Imperial Grand. Medan hon störtar bort mot centrala Luna täcker kamraterna hennes reträtt så gott de kan – ända in i döden.

## JAKTEN

När rollpersonerna väl lyckats ta sig upp på taket bör de kunna räkna ut att Pervertia har flytt i en Sky Witch. Även om de kanske inte ser henne ge sig av måste de ha hört ljudet från helikopterns rotor, och på taket ligger en skrynklig presenning. Under en likadan presenning står ytterligare en Sky Witch, en extra helikopter Pervertia stulit ifall den första drabbades av något fel.

En modig rollperson med lämpliga färdigheter kan kasta sig in i helikoptern och förfölja Pervertia. Tänk bara på att farkosten designats för en person, så de andra måste stanna kvar på marken – de kan kanske följa efter på något annat sätt.

Om den förföljande rollpersonen lyckas komma nära Pervertia nog kan du använda reglerna för flygstrid i *Capitol*. Nedan följer ett kort sammandrag av reglerna, men de har kortats ganska hårt och täcker bara in just den här situationen.

Pervertia kommer att skugga så fort hon vinner Flygstridsslaget, ända till dess att hon drabbas av skador. Så fort hennes farkost skadats mer än motståndarens kommer hon i stället att försöka dra sig ur striden. Uppdraget går före allt annat.

Om rollpersonen som flyger helikoptern vet vart Pervertia är på väg måste hon lyckas dra sig ur striden tre gånger för att komma undan sin förföljare.

## FLYGSTRID

Flygstrid sker mellan flygfarkoster. Vi utgår ifrån att samtliga inblandade flygfarkoster befinner sig i ständigt rörelse och hela tiden söker få övertaget över sina motståndare.

Stridsrundan består av två enkla steg – ett slag för Flygstrid och (förutsatt att något vapen kan nå ett mål) ett anfallsslag. När striden utkämpats inleds en ny stridsrunda med ännu ett Flygstridsslag.

Vid stridsrundans början slår båda piloterna 1T20 och lägger sitt färdighetsvärde i Flygfarkoster till resultatet. Detta kallas Flygstridsslaget. Piloten med det högsta sammanlagda resultatet vinner, och kan välja mellan följande manövrer:

**KLÄTTRA.** Du befinner dig ovanför din motståndare. Lägg +2 till ditt Flygstridsslag till dess du dyker eller din motståndare också har klättrat. Du får dessutom +2 när du skjuter, och din motståndare får -2 på sina undanmanövrer.

**SKUGGA.** Du glider in bakom din motståndare som därmed inte kan skjuta tillbaka på dig. Motståndaren får -2 på undanmanövrer.

**DYKA.** Om du befinner dig ovanför din fiende kan du dyka och visserligen gå miste om fördelen av att ligga på högre höjd – men i gengäld får du denna

runda +4 på att skjuta. Målet får -4 på undanmanövrer. Har motståndaren dragit sig ur striden hämtar du automatiskt upp avståndet.

**DRA SIG UR STRIDEN.** Du drar dig ut ur stridsområdet. Både du och din motståndare har -4 på era anfallsslag. Lyckas du dra dig ur striden två gånger i rad har du kommit undan.

**MINSKA AVSTÅND.** Har din motståndare lyckats öka avståndet genom att dra sig ur striden, minskar du det igen.

## AVSTÅND

I flygstrider antar vi att båda sidor försöker hålla sig på lämpligt avstånd för de vapen de har, och därför modifieras inte anfallsslagen på grund av avstånd annat än om den ena parten dragit sig ur striden.

## ATT SKJUTA

När Flygstridsslaget väl klarats av kan båda sidor avfira de vapen som bär mot målet. Proceduren består av tre steg: anfallsslag, undanmanöver och skadeslag.

**ANFALLSSLAGET.** Helikoptrarna är beväpnade med 2 SSW4200P vardera, så dela ditt sammanlagda FV i Flygfarkoster och Vapensystem. Lyckas ditt slag slår försvararen en undanmanöver för varje träff.

**UNDANMANÖVERN.** Slå en gång för varje träff medelvärde av dina FV i Flygfarkoster och Undvika med modifikationer för ovan nämnda manövrer. Lyckas slaget undgår du träffen.

**SKADESLAGET.** För varje träff som går in slås ett slag på Fordonsskadetabellen för att avgöra träffens effekt.

## STRIDENS UTGÅNG

Kommer Pervertia undan anfaller hon Imperial Grands takvåning med de vapen hon har kvar. Det är upp till dig som SL om hon verkligen lyckas. Hennes Högvördighet och Storfursten kan ju befinna sig någon annanstans när hon anfaller. De kan också på något mirakulöst sätt överleva massakern tack vare att deras underlydande kastat sig emellan dem och kulorna.

**OM PERVERTIA LYCKAS.** Din kampanjvärld kommer att genomgå stora förändringar. Arvfurste Moya kommer att bli den nye Storfursten, men hans två syskon kommer inte att stillatigande se på utan protester. Mishimas interna maktkamp kommer att i mångt och mycket förlama megakorporationen i många månader framöver.

Victoria Paladines död kommer att innebära att Imperials Parlament tvingas välja en ny Högvördig Ledare. När de väl gjort det (och det är så gott som



säkert att en ny Paladine intar tronen) kommer de att ropa på totalt krig mot Cybertronic som hämnd för deras fega mord på Imperials älskade överhuvud.

Cybertronics ihärdiga hävdande av sin oskuld kommer naturligtvis att ignoreras. Allt rollpersonerna kan ha att tillägga kommer man omedelbart att bortse ifrån så snart det uppdragats på vems uppdrag de var. Ingen väntar sig ju annat än att Cybertronic ska säga eller göra precis vad som helst för att slippa stå till svars för sitt vidriga dåd.

**OM PERVERTIA MISSLYCKAS.** Om rollpersonerna inte hade något att göra med Pervertias misslyckade (och det bör du som SL avgöra att de inte haft om hennes anfall misslyckas) överlever Storfursten och Victoria Paladine. Detsamma kan dessvärre inte sägas för ett otal av deras underlydande. Mottagningen samma kväll är dock viktig, så den

kommer att gå av stapeln – om inte annat så för att allmänheten ska få se att allt är som det ska.

I såfall kommer Rands attack att genomföras som planerat.

**OM ROLLPERSONERNA LYCKAS.** Rollpersonerna kommer att hyllas som hjältar av såväl Imperial och Mishima som deras uppdragsgivare Cybertronic. De har förhindrat en stor tragedi och kommer att sitta med som hedersgäster under kvällens bankett. Trots alla lovord torde rollpersonerna dock ha en gnagande känsla av att något är fel. De har fortfarande inte hittat den saknade armprotesen eller den som använder den – förmodligen samma person som lämnade en organisk arm efter sig i lagerbyggnaden.

Självklart kommer Rands attack att genomföras som planerat.

## MULLVADEN

Även om Pervertia misslyckas återstår hennes andrahandsplan. En medlem av Frihetens barn, en bitter man vid namn Rand Crandall, offrade frivilligt en arm för möjligheten att skjuta Hennes Högvördighet i huvudet.

Rand blev tidigt föräldralös efter en Imperial-räd mot den Bauhaus-bosättning som var familjen Crandalls hem. Föräldralös och utan andra släktingar som kunde överta ansvaret för honom och återföra honom till Bauhaus-fällan, sattes han ut på Heimbürgs gator. Där tvingades han tigga och hanka sig fram bäst han kunde, och hatet grodde i honom till dess att det nästan blev ett levande väsen.

Där hittade Pervertia honom efter det att henne familj stött ut henne ur Imperial som straff för de ovanligt grymma brott hon begått. Hon var redan långt gånge på sin väg mot Kätteri, så mycket stod uppenbart för Rand. Trots sitt hat mot Imperial och Bauhaus stod han inte ut med tanken på att vända sig till Mörkret, och de två skildes åt.

När Pervertia behövde någon som inte rörts av Mörkret till hjälp i sin onda plan, vände hon sig genast till Rand. Hon förklarade planen för honom och fortsatte med att förklara varför hon behövde just honom. En som rörts av Mörkrets Själ skulle med all säkerhet upptäckas av Inkvisitorer - om inte före lönnmordet, så efter det. Eftersom ingen inom Cybertronic någonsin avslöjats vara befläckt av Mörkret skulle detta motverka hennes syfte att lägga skulden på Cybertronic.

Rand var som klippt och skuren för uppgiften. Hans hämndgirighet hade vuxit så stark att han inte ens blinkade när Pervertia berättade att de var tvungna att ersätta hans arm med en protes stulen från Cybertronic. Han kunde trots allt knappast hoppas på att överleva mordet på Hennes Högvördighet – vad var förlusten av en arm jämfört med det offer han var beredd att göra?

Som förberedelse för mordet har Rand under det senaste halvåret arbetat som kypare på Imperial Grand. Han visste ju att det var där Hennes Högvördighet oftast bodde under sina besök på Luna, och särskilt om hon skulle stå som värdinna för toppmö-

ten. Förr eller senare skulle han få möjlighet att döda henne.

Kraftpaketet till armen Pervertia stal åt Rand fungerade inte. Detta innebär naturligtvis att armen, hur väl ditopererad den än är, inte fungerar det minsta lilla. (Om inte Sadiver faktiskt lyckades komma undan med det nya kraftpaketet, förstås.) Trots detta och den ytterst smärtsamma operation han nyss gått igenom är Rand fast besluten att gå till aktion under middagen.

Rand har nämligen sett till så att han tjänstgör just under Hennes Högvördighets middagsmottagning för Storfurste Mishima. Någon gång under middagen kommer han att befinna sig tillräckligt nära Victoria Paladine för att slita fram sin P1000 och skjuta ihjäl henne. Därefter kommer han att utan en sekunds tvekan att rikta vapnet mot sig själv, så att de Inkvisitorer som närvarar inte får nöjet att förhöra honom.

### ATT STOPPA RAND

Det kommer att bli svårt att stoppa Rand – rollpersonerna vet ju trots allt inte vem han är eller hur han ser ut. Efter sex månaders anställning känner han byggnaden utan och innan, och eftersom hans uppförande varit exemplariskt lär ingen hysa misstankar mot honom. Det finns dock några tecken som gör att rollpersonerna kan fatta misstankar mot honom.

För det första fungerar ju inte hans vänstra arm. Den hänger bara där som den dödvikt den är, vilket dels gör att Rand går lätt lutad åt vänster, och dels är en svår påfrestning på stygnen uppe vid axeln.

Någon minut innan Rand tänkt sig att slå till börjar armen blöda uppe vid axelfästet. Blodfläcken på hans vita kyparjacka är omöjlig att missa, och han inser att han inte klarar sig mycket längre. Han beslutar sig för att genast döda Hennes Högvördighet.

Om rollpersonerna inte lyckades avvärja Pervertias attack och alltså inte sitter som hedersgäster på middagen står de inför problemet att ta sig in i festsalen. Hur försiktiga de än är lär de inte kunna ta sig runt den järnhårda bevakning som alltid omger sådana här tillställningar. Det finns dock några möjliga sätt.

De kan försöka smyga sig in. Naturligtvis är det lättare att genomföra om någon av dem är en Impe-



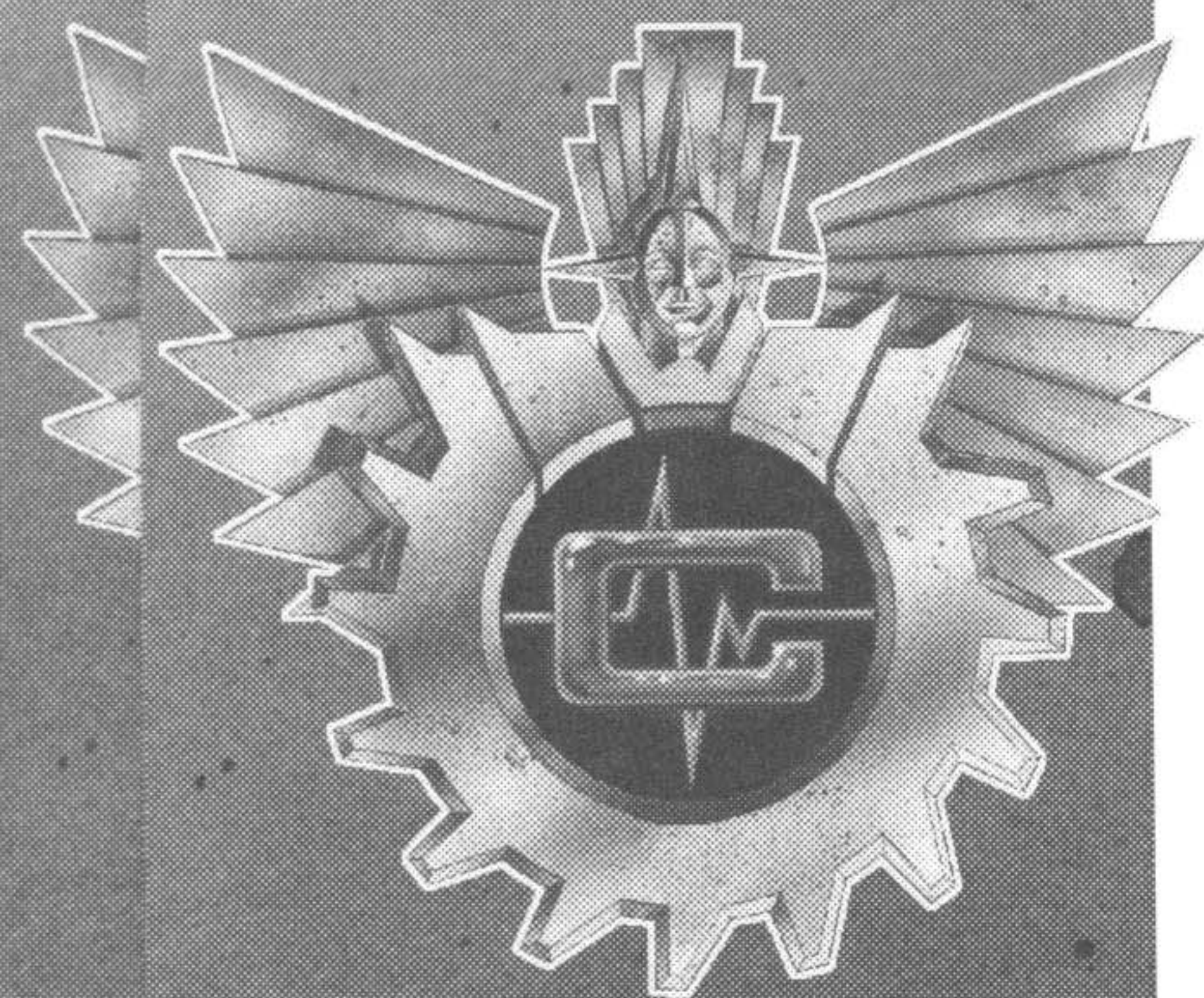
**ANFALLSSÄTT:** Aggressor  
(1T6), Invader  
(1T6+3/1T10).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Slagsmål  
8, Granatkastare 9, Tunga  
automatvapen 10, Eld-  
handvapen 10, Perception  
12.

**BIO-TEKNOLOGISKA GÅVOR:**  
Inga.

**MÖRKA GÅVOR:** Mörk Portal,  
Åkalla smärta, Motstå  
smärta.





## BLUE BERET- VAKT

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 15 |
| INT | 13 |
| SMI | 15 |
| FYS | 15 |
| PSY | 16 |
| PER | 12 |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDBIKAPARERA:** 10/12

### KP Rustning (RF)

|        |   |                         |
|--------|---|-------------------------|
| Huvud  | 3 | Mk. II Combat Armor (7) |
| Arm    | 6 | Mk. II Combat Armor (7) |
| Mage   | 6 | Mk. II Combat Armor (7) |
| Ben    | 7 | Mk. II Combat Armor (7) |
| Bröst- |   |                         |
| korg   | 7 | Mk. II Combat Armor (7) |

**ANFALLSSÄTT:** Aggressor (1T6),  
Invader (1T6+3/1T10), Vio-  
latorsvärd (1T6/1T10).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Slagsmål  
12, Granatkastare 14, Tunga  
automatvapen 14, Närstrids-  
vapen 16, Eldhandvapen 14,  
Perception 17, Socialt  
umgänge 13, Smyga 15.

## RAND CRANDALL

### VÄRDEN:

|     |    |
|-----|----|
| STY | 13 |
| INT | 15 |
| SMI | 15 |
| FYS | 12 |
| PSY | 18 |
| PER | 16 |

**RÖRELSEFÖRMÅGA:** 3/225

**SB:** +1

**HANDLINGAR/SR:** 3

**UNDBIKAPARERA:** 10/6

### KP Rustning (RF)

|        |                |           |
|--------|----------------|-----------|
| Huvud  | 3              | Ingen (0) |
| Arm    | 6 (vänster: 0) | Ingen (0) |
| Mage   | 6              | Ingen (0) |
| Ben    | 7              | Ingen (0) |
| Bröst- |                |           |
| korg   | 7              | Ingen (0) |

**ANFALLSSÄTT:** P1000 (1T6).

**EXPERTISOMRÅDEN:** Slagsmål  
12, Lätta automatvapen 10,  
Eldhandvapen 14, Percep-  
tion 12, Fingerfärdighet 13,  
Smyga 15.

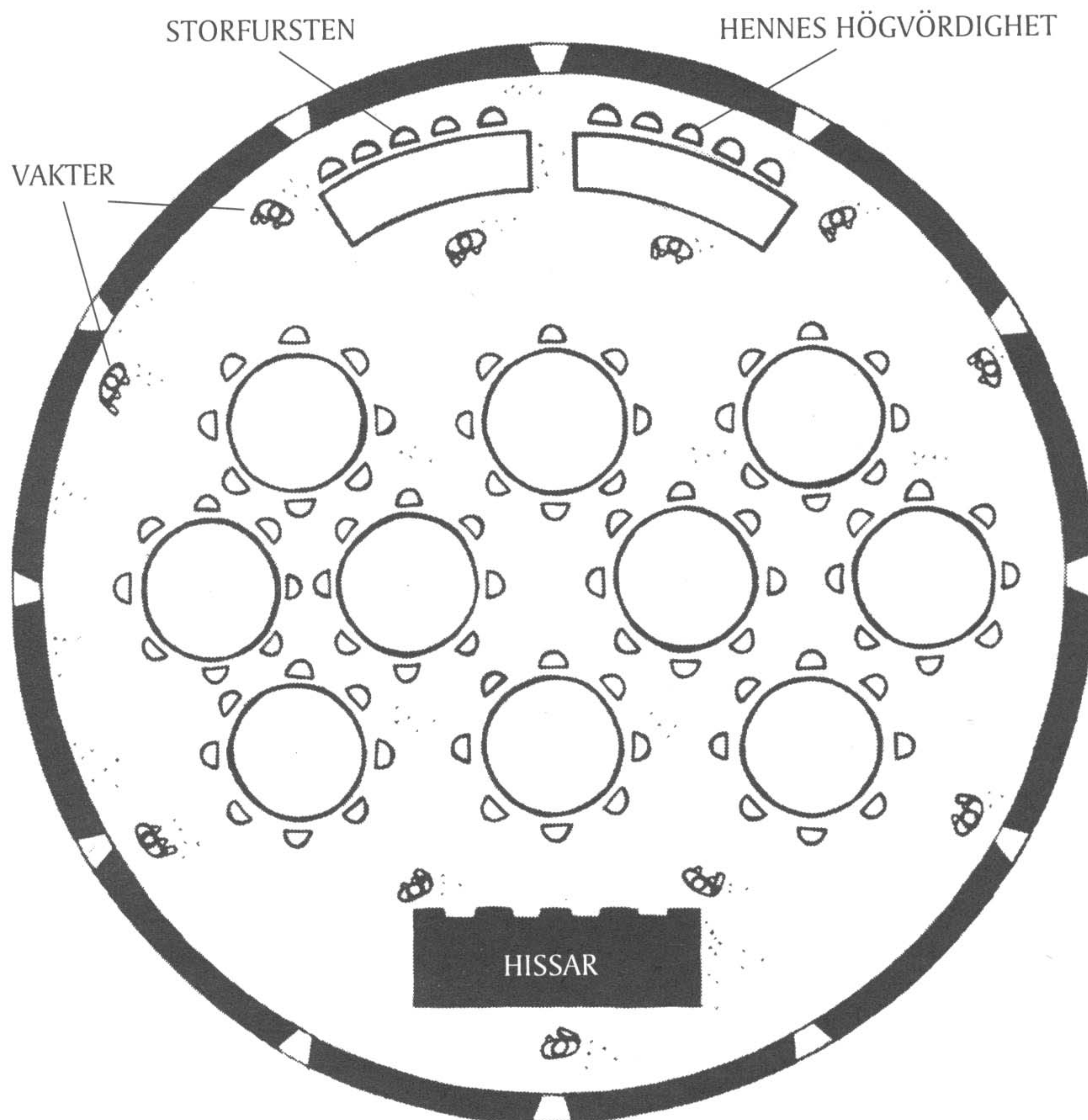
rial med något slags kontakt högt upp i megakorporationens hierarki. I så fall kan de försöka stoppa Rand när han går till attack.

De kan berätta sanningen. Imperial-folket kommer visserligen inte att tro på något en Cybertronic-medlem berättar, men de kommer åtminstone att ta hotet på allvar. Dessvärre kommer ju Rand bara att slå till tidigare om han märker att nätet börjar dras åt.

De kan storma in med vapnen på full auto, men då får de naturligtvis samtliga Imperial-vakter över sig. Sköter de sig bra och lyckas ta sig fram till festsalen hinner de i såfall fram lagom för att se Rand attackera Hennes Högvördighet. Stridslarmet under rollpersonernas väg mot salen medför dock att säkerhetsvakterna drar sig närmare och runt Victoria Paladine, så det finns en ganska god chans att Rand elimineras innan han hinner lyckas.

Om rollpersonerna redan har stoppat Per-

vertia behöver de inte bekymra sig om att ta sig in i festsalen, men de kommer inte att tillåtas bära med sig sina vapen. Detta kan naturligtvis göra det besvärligt att stoppa Rand, om inte spelarna kommer på något nyskapande eller bara har tur och är vakna.



## EFTERÅT

Rollpersonernas förmåga att avvärja Pervertias onda planer kan få en dramatisk inverkan på framtiden inom *Mutant Chronicles*' världar – för att inte tala om rollpersonernas situation. Nedan följer några tänkbara skisser.

**OM RAND LYCKAS.** Victoria Paladine är död, liksom hennes mördare. Parlamentet kommer att utse en ny Högvördig Ledare. Troligast är att man väljer en ny Paladine, men man vet aldrig: någon av de andra fraktionerna inom Imperial anser kanske tiden mogen att överta tronen.

Hur som helst kommer Parlamentet att kräva hämnd så snart man lyckats samla sig, och Cybertronic kommer att få ta hela smällen. Rollpersonerna kan presentera sina bevis för att det var Pervertia som låg bakom mordkomplotten – för döva öron. De var ju anställda av just Cybertronic. För övrigt kommer man inom Imperial inte att vara förmögen att lyssna på förståndsresonemang. Man kommer att yla efter blod – och krom.

**OM RAND MISSLYCKAS.** Även om Rand misslyckas kommer han att ha åsamkat relationerna mellan Imperial och Cybertronic oerhörd skada. Bedömare som ansett att relationen inte gärna kunde bli sämre kommer att tvingas erkänna att de hade fel.

ISC-5 kommer omedelbart att inleda ett hemligt krig i full skala mot Cybertronic, komplett med terroristattacker och förfälskade bevis på att tronikerna har planerat att ta över Imperial i en överraskande attack. Lyckas man få tillräckligt stöd bland allmänheten för sin teori kommer Imperial att anfälla Cybertronic "i försvarssyfte", och snart därefter utbryter totalt krig de två megakorporationerna emellan.

**OM ROLLPERSONERNA LYCKAS.** Rollpersonerna kommer att hyllas som hjältar av alla läger. Inom Imperial kommer somliga visserligen trots detta att anse att det är alltför otroligt att gruppen lyckades förhindra kuppen. Från detta håll kommer man i stället att göra gällande att alltihop bara var ett riskabelt PR-trick från Cybertronics sida – ett försök att förbättra relationerna mellan de två megakorporationerna.

Även om läget de två korporationerna emellan inte förändras i någon större utsträckning kan rollpersonerna åtminstone vänta sig en stor bonus från Cybertronic. Skulle megakorporationen någon gång i framtiden behöva hjälp (och de kommer de med all säkerhet att göra) vet de ju dessutom vart de ska vända sig.



**DU DÄR!**

**KOM HIT, GOTT FOLK,  
ANNARS KAN NI GÅ MISTE OM NÅGOT VIKTIGT  
– SOM DET SENASTE NUMRET AV LUNAS RÖST,  
DET MEST POPULÄRA MAGAZINET PÅ LUNA  
OCH I HELA MUTANT CHRONICLES' VÄRLD.**

**I DETTA HETT EFTERLÄNGTADE OCH  
CYBERTRONIC-SPÄCKADE NUMMER KOMMER NI ATT  
FÅ VETA ALLT NI NÅGONSIN VELAT VETA OM  
CYBERTRONIC MEN INTE VÅGAT FRÅGA OM AV  
RÄDSLÅ FÖR ATT KARDINALEN  
SKULLE KUNNA HÖRA ER.  
NU KAN NI ÄNTLIGEN FÅ ALLA FAKTA, DIREKT FRÅN  
VÅRA ÄRRÅDE REPORTRARS NOTISBLOCK  
– OCH UTAN ATT FÖR EN SEKUND BEHÖVA  
OROA ER FÖR ATT HAMNA I INKVISIONENS CELLER.**

**VI LOVAR!**

**LÄS ALLT OM:**

**GRUNDANDETS DAG**

– Hur Cybertronic föddes i blod och pengar.

**CYBERTRONICS TRE PELARE**

– En högteknologisk megakorp  
med fler bokstäver än alfabetet.

**THE MIRRORMEN**

– Alla snackar om dem, men vilka är de?

**ÖVERLÄGSENHET GENOM FULLÄNDNING**

– Cybertronic-produkterna är heta och här!

**KROMBLÄNKANDE DIPLOMATI**

– Vad anser de övriga korporationerna om  
den nya konkurrenten?

**CYBERTRONIC-SÄTTET**

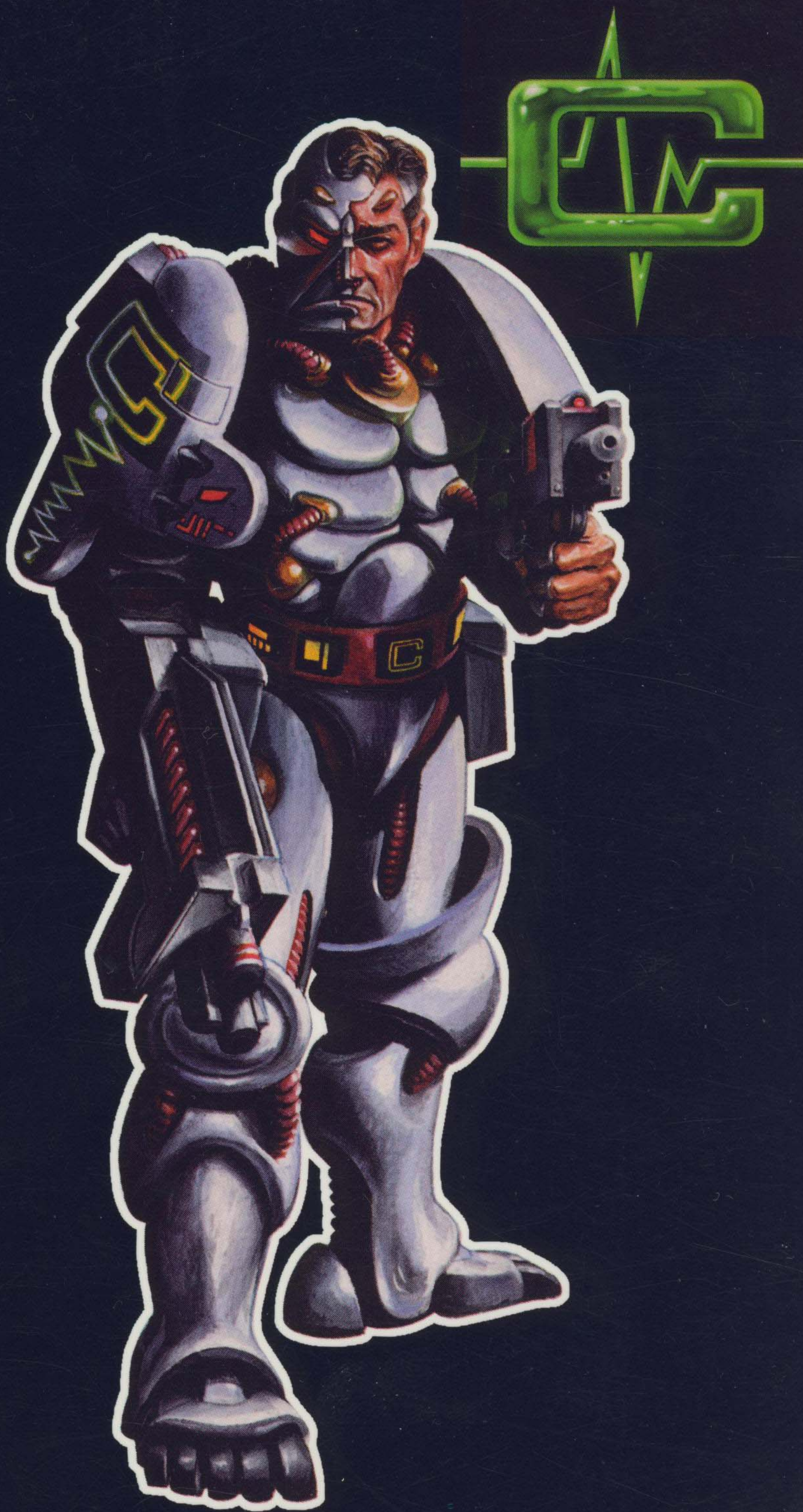
– Vad är hemligheten bakom Cybertronics framgång?  
De ger ansiktslösheten ett ansikte  
– Vilka är tronikerna egentligen?

**CYBERNERING**

– Hur man går med i Cybertronic, eller inte gör det.

Och för de av er som gillar sånt: en 30-sidig bilaga  
med samtliga fakta som behövs för att skapa och  
spela en Cybertronicfigur i vårt otroligt populära roll-  
spel!

OBS: För att kunna använda "Cybertronic" (även känd  
som "Lunas Röst"), måste du ha tillgång till "Mutant  
Chronicles™: Techno-Fantasy Rollspelet".



ISBN 91-7898-349-5



9 789178 983490

001-2618

